小学六年生 特別増刊
小学六年生４月号増刊（第45巻第２号）平成４年４月25日発行
昭和23年４月５日第三種郵便物認可

MEGA DRIVE

SHINING FORCE
THE LEGACY OF GREAT INTENTION
シャイニング・フォース 神々の遺産

設定資料集

定価550円（本体534円）

SHINING FORCE

THE LEGACY OF GREAT INTENTION

シャイニング・フォース

〜神々の遺産〜

設定資料集

INTRODUCTION

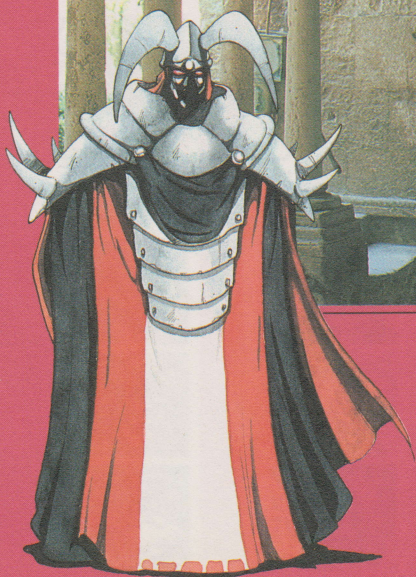
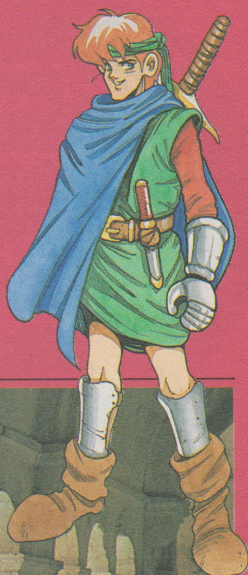
大小様々な国家が点在する、広大なルーン大陸。そこでは大きな争いもなく、人々は平穏(へいおん)な暮らしを営んでいた。そして、時はゆるやかに流れていく…。

長く続いた平和な日々は、ある日突然終わりを告げる。東大陸の大国、ルーンファウストが、他国への侵攻(しんこう)を開始したのだ。強大な兵力と統率力(とうそつりょく)を誇(ほこ)る軍事国に対して、平和に浸(ひた)りきった国々は、なすすべもない。ルーンファウスト軍は、目的とするガーディアナ王国へと着実に歩を進めていった…。

ルーンファウスト軍の突然の襲撃によって、壊滅的(かいめつてき)なダメージを受けたガーディアナ王国。正規軍は全滅し、王は殺害され、貴重な宝を奪い去られてしまう。しかし、その絶望的な状況の中で、闇(やみ)の力に対して立ち上がった一人の若者がいた。彼は生き残ったわずかな同志とともに、はるかなるルーンファウストをめざして、進撃を開始する。まるで、見えない何かに導かれるように…。

CONTENTS

CHAPTER 1

Characters

シャイニングフォース構成図

「闇の軍勢」に立ち向かう勇気ある「光の戦士」たち

運命に導かれるかのように旅立つ主人公のマックス。闇の軍勢に戦いを挑む彼と仲間たちは、やがてシャイニング・フォースと呼ばれるようになる。ただ、ルーンファウスト軍のように軍隊組織となっているわけではなく、志を同じくする仲間の集まりという感じだ。

騎士：メイ、ケン、アーサー、ペイル、バンガード

戦士：ラグ、ゴート
アーチャー：ハンス、ディアーネ
モンク：ゴング

魔道士：タオ、アンリ
僧侶：ロウ、チップ
ワーウルフ：ザッパ

鳥人：バルバロイ、アモン
ナイト系：ガンツ、ライル、コーキチ

謎を秘めた、凄腕の剣士

時として自覚できないほどの力量を発揮できる青年

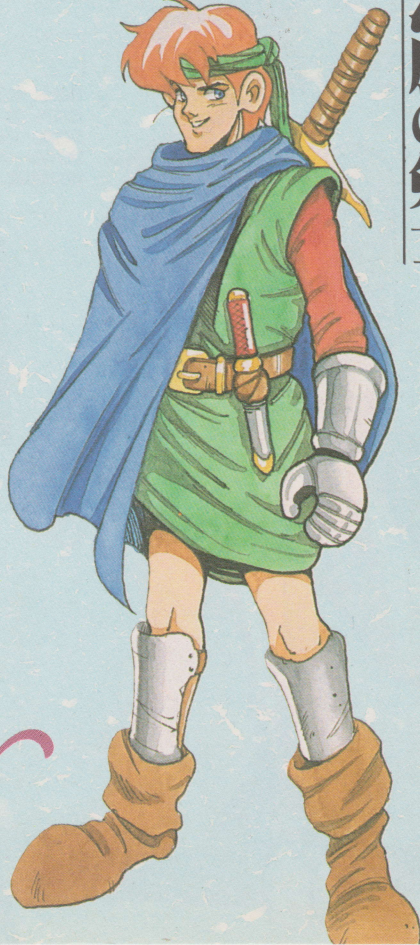
すばらしい剣術の腕前をもつ青年。肉体的には劣るといわれている人族でありながら、その戦術はケンタウロス族であってもかなわないほど。

彼は、ガーディアナ出身ではない。海岸に漂着し、倒れていたところをロウに助けられたのだ。記憶を失っていたが、その身のこなしは、かなり戦闘慣れしている。技は、王宮騎士団も舌をまくほどだ。

マックス

■職業／剣士　■種族／人間　■性別／男
■年令／不明　■身長／173cm
■体重／65kg　■出身地／不明
■初期レベル／1
■初期装備／ミドルソード

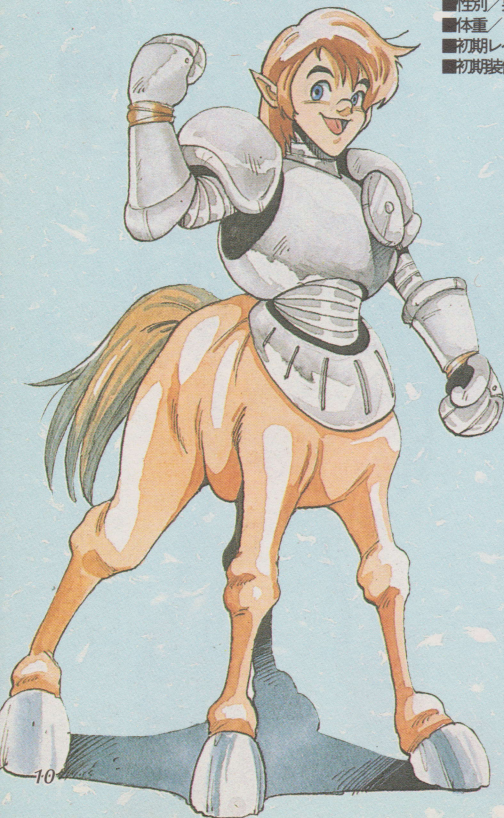
もの覚えの早さでとどめを刺す役に

剣士なので、すばらしい剣術を生かした攻撃が得意。はじめは防御力や敏捷性に問題はあるものの、成長が早いのですぐに気にならなくなるだろう。とくに、肉体面よりも戦闘能力の成長が非常に早い。先陣をきって敵陣に突っこんでいくのではなく、二番手として敵に大ダメージを与えるといいだろう。集中攻撃を受けやすいので要注意。

Max

素直な心を持つ、若き騎士

ケンタウロスらしからぬ茶目っ気が彼のポイント

ガーディアナ王宮騎士団の一員。とはいってもまだ見習いだ。騎士団の中でも最も年令が若く、メイには弟分扱いされている。

誇り高く、気高いケンタウロス族の中では珍しく、気のいい性分だ。主人公の剣さばきを見て、素直に尊敬している。ただ、ひそかにメイのことが好きなので、表だって尊敬するそぶりは見せない。

次々に戦闘させ、能力を伸ばしたい

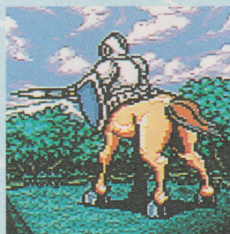
最初はHPがあまりないので、敵からの攻撃に弱い。機動力と攻撃力を生かした団体プレイで敵にぶつかっていこう。また年令が若いので、成長が早い。レベルを上げて主力陣に育て上げたい。とくにHPの伸びがめざましく、パーティー内でのナンバー1に育つだろう。彼を盾にするのも作戦だ。ただし防御力はさほど上がらない。

［ ケン ］

■職業／騎士 ■種族／ケンタウロス
■性別／男 ■年令／17才 ■身長／185cm
■体重／158kg ■出身地／ガーディアナ
■初期レベル／1
■初期装備／スピア

Ken

Rag

戦いを好まない男

暗い世界の中でも明るく、楽しく生きるヤツ

明るく、気さくで、天真爛漫な性格だ。のん気でいいかげんなところもあり、戦士向けの性格ではない。

そんな彼が戦士になった経緯は、幼いころモンスターに襲われて、ドワーフの戦士に助けられたせいだ。戦士の勇姿にほれてしまったのだ。

かなりいいかげんな理由だが、戦場に赴くと性格が豹変し、激しいファイトを見せてくれる。

ラグ

■職業／戦士　■種族／ドワーフ
■性別／男　■年令64才　■身長／136cm
■体重／75kg　■出身地／ガーディアナ
■初期レベル／1
■初期装備／ショートソード

初期値は高いが成長は遅く、大器晩成タイプ

戦士なのですばやさは心もとないが、それ以外の能力は非常に高い。とくに攻撃力と防御力が高いので第一線に出て活躍させたいキャラクターだ。ただし、各能力値の成長がおそい。中盤戦にモタつくことがあるかも。HPだけはグングン成長するので、HPにまかせて根気よく成長させよう。育てれば、後半戦が楽になるはずだ。

その実力に驕らない弓兵

味方の後ろからの援護攻撃を狙いたい

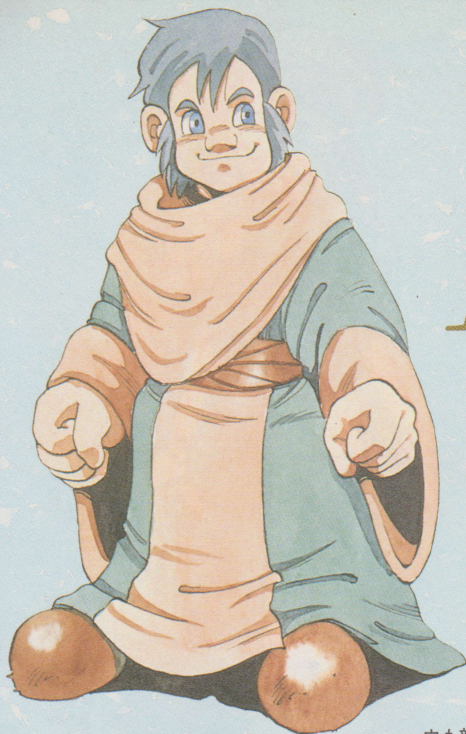
弓兵であるため、遠隔攻撃専門だ。接近戦用のキャラクターの後ろについて行動させたい。各能力値はそれほど低くはないが、高いところもない。攻撃力はあるものの、武器の威力が少ないのでそんなには期待できないだろう。敵の攻撃に弱いので、補助役に徹すべき。成長は「尻上がり型」なので、地道に育ててあげるのがベスト。

他人がなんと言おうと、徹底した平和主義者

ガーディアナ軍の弓兵。正規兵であるのに、戦いが好きではない。傷つけ合うくらいなら平和を選ぶ性格だ。そんな性格であるため、仲間の弓兵にはひどくバカにされている。しかし、弓の腕前は確実であり、仲間もその点だけは評価している。

ハンス

■職業／アーチャー　■種族／エルフ
■性別／男　■年令／126才　■身長／196cm
■体重／63kg　■出身地／ガーディアナ
■初期レベル／1
■初期装備／木の矢

Rou

かくれた気配りが彼の十八番

外見と中味が一致しない青年

ガーディアナの教会で、僧侶（そうりょ）になるため見習いとして修業してきた。町の近くの海岸で散歩中、死にかけている主人公を発見。教会へと連れて帰る。それ以来主人公は教会で暮らし、ロウも親友として行動を共にした。主人公が兵をあげようとしたときも、自分から同行を志願したのだ。

いたって口が悪くなれなれしい感じだけれども、人のいい性格なのだ。誤解されやすいタイプだが、本人は気にもしていない。

［　ロウ　］

職業／僧侶　■種族／ホビット
■性別／男　■年令100才　■身長132cm
■体重／48kg　■出身地／ガーディアナ
■初期レベル／1
■初期装備／木の杖

いろんな種類の魔法で他人のヘルパーになる

僧侶（そうりょ）としては、平均的な能力の持ち主。魔法の腕前（うでまえ）も平均的だ。育てれば、次々に魔法を覚えてくれる。覚える速度は早くも遅くもないが、とにかくたくさんの魔法を使いこなすことができるようになるのだ。ほかの僧侶（そうりょ）ではあまりうまく使えない攻撃補助魔法もロウならおまかせ。対ボス戦などでは必ず後ろにいてほしい存在だ。

Tao

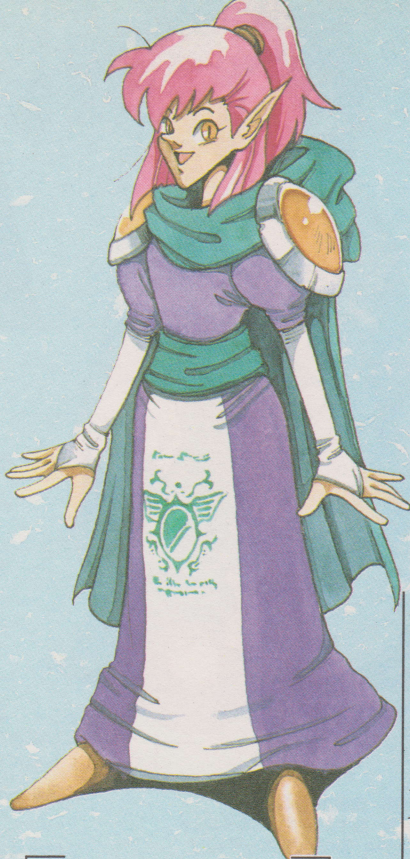
ガーディアナに忠誠を誓った、おとなしい娘

ガーディアナ城の侍女だったが、才能をかわれてアンリ姫とともに魔法の修業を重ねていた。アンリがマナリナへ修業に出たあとは、城でただ1人の魔道士となる。

タオはアンリと正反対の性格で、おとなしく、感情を内にこめてしまうタイプ。また、非常に礼儀正しい。後に仲間となる姉のディアーネとも、正反対の性格だ。

攻撃に、手助けに臨機応変役立ちキャラ

魔法使いらしからぬ高いHPを持つが、防御力などはやはり低い。敵に攻撃を受けないようにしたい。

魔法の能力は、ほかの魔法使いとはひと味違うものがある。使える攻撃魔法は火炎系の魔法だけ。火炎系1本に絞り、その力を極めてしまうのだ。それ以外は、他の人があまり使えない攻撃補助魔法をたくさん覚えてくれる。

静かに炎をあやつる魔道士

「タオ」

■職業／魔道士 ■種族／エルフ
■性別／女 ■年令／48才 ■身長／178cm
■体重／45kg ■出身地／ガーディアナ
■初期レベル／1
■初期装備／木の杖

誇り高き王宮の騎士団員

プライドの壁にはばまれて、素直になれない気丈な女性

ケンタウロス族の典型的なタイプ。ただでさえ気位が高いのだが、さらに騎士団長バリオスの娘であるため、その誇り高さははかり知れない。

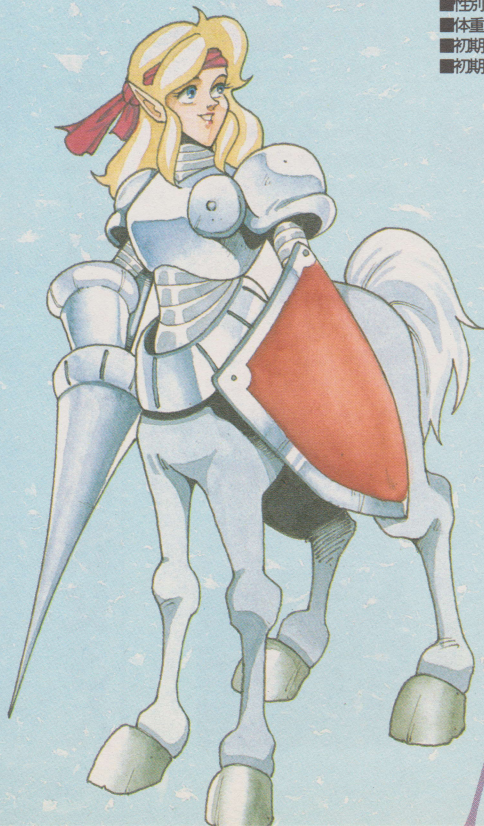
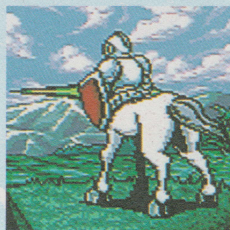
人族という劣った存在であるにかかわらず優れた剣術を持つ主人公をけ嫌いしていた。同じ軍勢として戦っていくうちに、やがて主人公を認めるようになっていく。素直に認めないのが、彼女らしい。

一生懸命育てて軍勢の主力陣にしたい

彼女は女の子らしく、動きまわることが得意だ。機動力と敏捷性に優れているので、速攻要員として活躍させたい。攻撃力と防御力は低めなので、複数のメンバーで動きまわることをおすすめする。地道に成長してくれるので、やがては軍勢の要となるはずだ。HPの成長は遅いが、初期HPが高いのでさほど気にならないだろう。

［ メイ ］

■職業／騎士　■種族／ケンタウロス
■性別／女　■年令／22才　身長／197cm
■体重／178kg　■出身地／ガーディアナ
■初期レベル／2
■初期装備／ブロンズランス

May

Gort

家族を愛する、やさしい親父さん

心機一転、過去を捨ててやり直しに

以前は王宮の戦士だった。戦士としてはナンバー1の力を持ち、その名を轟かせていた。現在は引退し、娘と孫娘、そして犬とともに暮らしている。しかし、過去の栄光が忘れられず、酒場に行ってはグチをこぼすという酒浸りの生活を続けていた。

しかし、ルーンファウスト軍に家族を殺され、自分一人では何もできないことを悟る。目を覚ましたゴートは、主人公の軍勢に加わるのだ。

ゴート

■職業／戦士　■種族／ドワーフ
■性別／男　■年令／233才　■身長142cm
■体重／97kg　■出身地／ガーディアナ
■初期レベル／2
■初期装備／ハンドアックス

打たれ強さはピカイチ、先頭を駆けぬける

攻撃力、防御力が高いので、敵陣に斬りこんでいくような戦い方をさせるといいだろう。すばやさには欠けるが、機動力は高いのでズンズン進ませるのだ。

成長はレベルにあわせて地道にしていくが、防御力の伸びは早い。非常に打たれ強くなるので、軍を先導する一番手として、またはおとりとして使えるキャラクターだ。

過去を持つ旅の僧侶(そうりょ)

精神を鍛(きた)えて 種族の血を断ちきった男

精神と肉体を鍛(きた)える旅を続けていた修業僧(しゅうぎょうそう)。旅の途中で主人公たちに出会い、仲間にくわわった。

寡黙(かもく)で礼儀正しく、律儀(りちぎ)な性格なので、仲間たちから信頼されている。以前は彼も巨人族らしく略奪(りゃくだつ)をくりかえす日々を送っていたのだが、ある出来事がきっかけで改心したのだ。モンク僧になったのには、つぐないの意味もあるという。

レベルの低いうちは油断禁物

精神とともに身体をも鍛(きた)えているので、僧侶(そうりょ)よりも体力・攻撃力はあるが、基本的な回復魔法しか使えない。また、攻撃力は非常に高いのだけれど、素手(すで)で戦わなければならない分戦士たちより弱い。防御力もはじめのうちは僧侶(そうりょ)より低いので、最前線には出さないこと。ある程度レベルを上げてから、本格的な戦闘に参加させよう。

[ゴング]

■職業／モンク　■種族／巨人族
■性別／男　■年令／57才
■身長／248cm　■体重／203kg
■出身地／シリウス山の山奥
■初期レベル／1　■初期装備／なし

Gong

心の中に華を持つ少女

ひかえめで、自分を内側にかくしてしまう人

アルタローンのお姫様の側近で、職業は僧侶。どこにでもいそうなタイプの女の子だが、非常に内向的。軍勢の中ではタオと似たような性格だけれど、チップの方がさらに内気だ。もともと内気な性格だったのだけれど、意地の悪いお姫様にいじめ続けられたためか、近頃ではさらに拍車がかかって内にもっている。非常に、地味な少女。

チップ

■職業／僧侶 ■種族／キャントール
■性別／女 ■年令17才 ■身長／174cm
■体重／38kg ■出身地／アルタローン
■初期レベル／2
■初期装備／木の杖

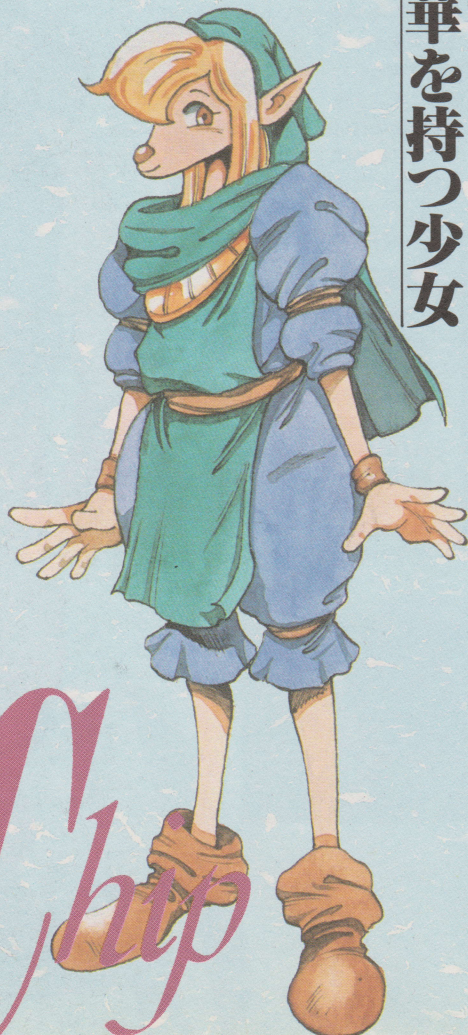
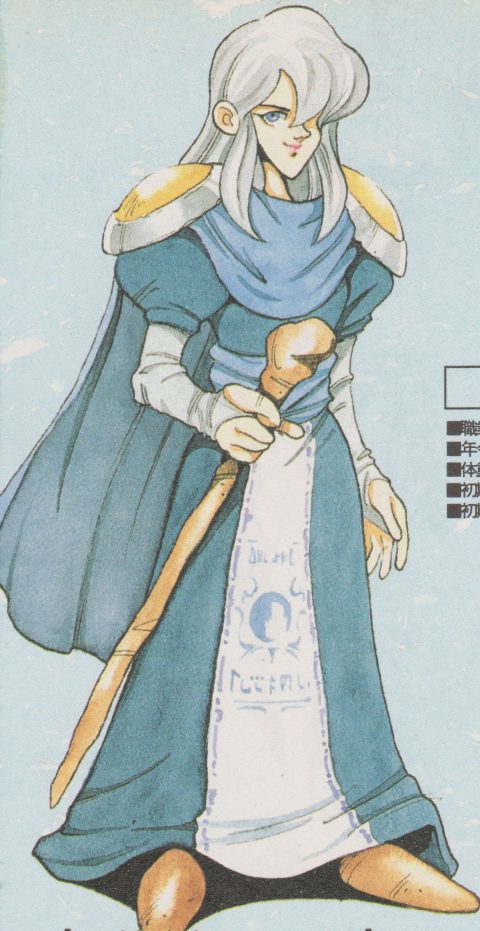
HP回復に戦場を走り回らせよう

魔法の覚えが非常に早く、ほかの僧侶よりも早いレベルで高度の魔法を使いこなせるようになる。ロウに似て、回復魔法や攻撃補助の魔法を覚えるが、ロウよりは回復魔法が得意だ。味方一人を回復させるヒール、味方全体を回復させるオーラなどを手広く覚える。

敏捷性がないので、ターンのまわってくる順は最後の方だ。

Chip

Anri

アンリ

■職業／魔道士 ■種族／人間 ■性別／女
■年令／18才 ■身長／158cm
■体重／42kg ■出身地／ガーディアナ
■初期レベル／3
■初期装備／パワースティック

王家の風格をそなえた美貌の王女

自分の感情を押さえ、理性で動く人格者

ガーディアナの王女。第一子であり、第一王位継承権を持っている。ガーディアナ人としては珍しく魔法の才能にたけていたので、マナリナへ修業に出ていた。

将来王位を継ぐ身であるため、気丈で、頭脳も冴えている。感情に流されることもなく、主人公とともにシャイニング・フォースを導く立場に立つことになる。

攻撃魔法で窮地の味方を救おう

攻撃魔法全般を得意とする魔法使い。とくに冷気の攻撃魔法は最も得意とするところで、彼女にかなうものはいない。

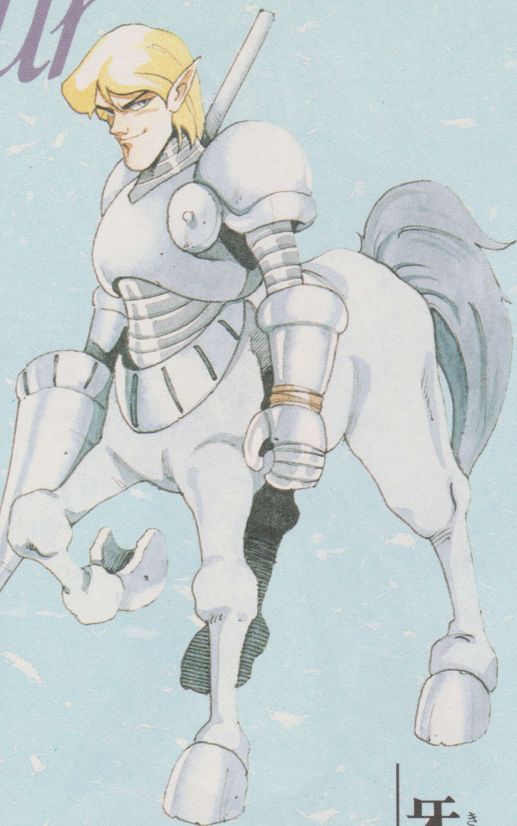
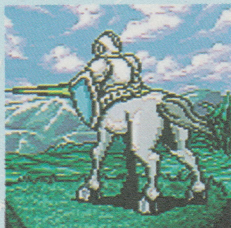
他人の手助けをする、というよりは自分からぶつかっていって攻めこむ戦法が得意だ。ただ、非常に防御力が低く、HPも低いので、敵の攻撃に耐える力がない。誰かの後ろにまわって攻撃しよう。

アーサー

■職業／騎士　■種族／ケンタウロス
■性別／男　■年齢／25才　■身長／228cm
■体重／192kg　■出身地／アスガルド山脈
■初期レベル／4
■初期装備／ブロンズランス

計り知れない底力を持つ謎の異邦人

彼の出身地は別の大陸だ。若い頃からすばらしい実力を持ち、実戦経験を積まないうちに騎士団長となる。怪物の討伐に出たときに、指揮のミスで多くの部下を死なせてしまい、国を離れた。マナリナで洗濯係をしているときに、主人公に出会うのだ。

彼はもともと、実力をひけらかす方ではないが、底力ははかり知れないものを秘めている。

後半に実力を発揮するスロースターター

騎士でありながら魔法を使えるようになる唯一のキャラ。育てれば、基本的な攻撃魔法を使えるようになるのだ。そのかわり、体力と攻撃力に恵まれていない。最初のうちは中途半端で、使いこなせないかもしれないが、育てれば直接・間接攻撃に機転のきくキャラクターとなるだろう。後半の能力値の伸びは目を見張るものがある。

空を翔る鳥人族の戦士

ルーン・ファウスト軍に襲われた空の守衛部族出身！

戦闘センス抜群の鳥人。飛行種族の能力を最大限に利用して、力が劣っていようと戦闘をしかけていく。

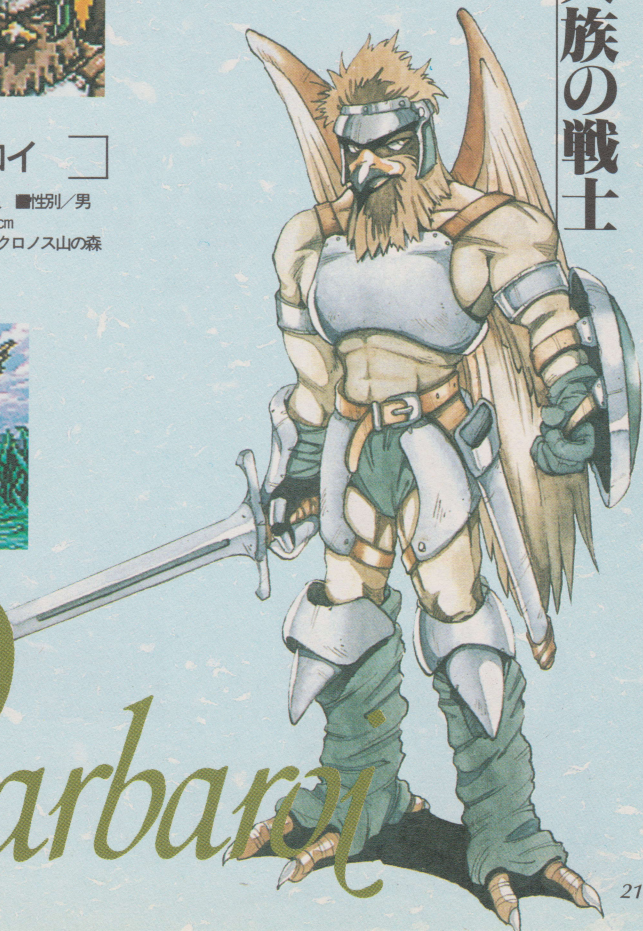
彼は、かつてのルーンファウスト軍の奇襲によって傷を負わされたひとり。石化されていたところを、主人公たちに救われたのだ。口数が少なく、ガンガン攻めまくる典型的なファイター。ダークソルにかなりの憎悪を抱いている。

移動力の高さを生かし戦闘の援護に活用！

飛行種族だけに素早い動きを得意としており守備力、俊敏さにたけている。成長の早さはいっきに上がっていくタイプで、即戦力として利用できるだろう。体力、攻撃力に恵まれてないので、先陣きって戦わすことはできない。

主人公の扱う剣をほとんど装備できるキャラとして、攻撃面でのカバー役に徹しさせよう。

バルバロイ

■職業／鳥人　■種族／鳥人　■性別／男
■年齢／32才　■身長／183cm
■体重／105kg　■出身地／クロノス山の森
■初期レベル／5
■初期装備／ミドルソード

Barbaroi

愛する者のためなら命も投げ出す

献身的な態度でバルバロイを守る、強く優しい鳥人！

バルバロイと同じく飛行種族の鳥人であり、彼の妻である。必要なことしか話さない口数の少ない女性で、バルバロイとは似た者同士。彼のためなら自分の利害をかえりみず力を尽くせる。見るからに俊敏で戦闘のエキスパートといった感じ。

行方不明になった彼を探して旅をしていたが、危機を知り、主人公たちに救いを求める。

女だからといってあまく見ると大変だぞ！

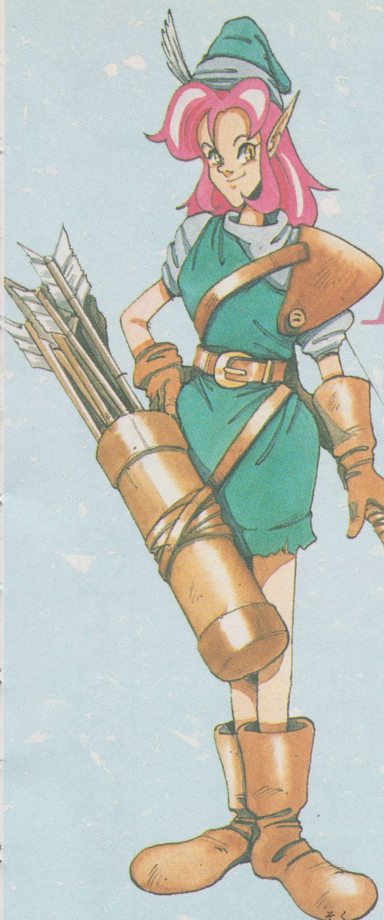
守備力のよさ、素早い動きは夫のバルバロイ同様。しかし彼女は彼をしのぐ、俊敏さと攻撃力を兼ね備えている。体力にさえ気を配っていけば、機動力を生かして戦闘の突破口を切り開くこともできるだろう。成長スピードにあわせて、HPもどんどん順調に上がっていくので、長くメンバーにしておくほど頼りになっていく存在。

アモン

■職業／鳥人 ■種族／鳥人 ■性別／女
■年齢／28才 ■身長／186cm
■体重／83kg ■出身地／クロノス山の森
■初期レベル／5
■初期装備／ミドルソード

Amon

Diane

男勝りのレディーアーチャー！

気性が激しく曲がったことは大嫌い！　山の森の中で自由奔放に暮らしてきた元気な女性。生活の中で、彼女らしく自然に身をつけてきた弓の腕は、かなり評価されている。特に武力をもたないバストークの国では、貴重な戦力となっていたのだ。

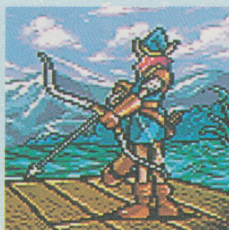
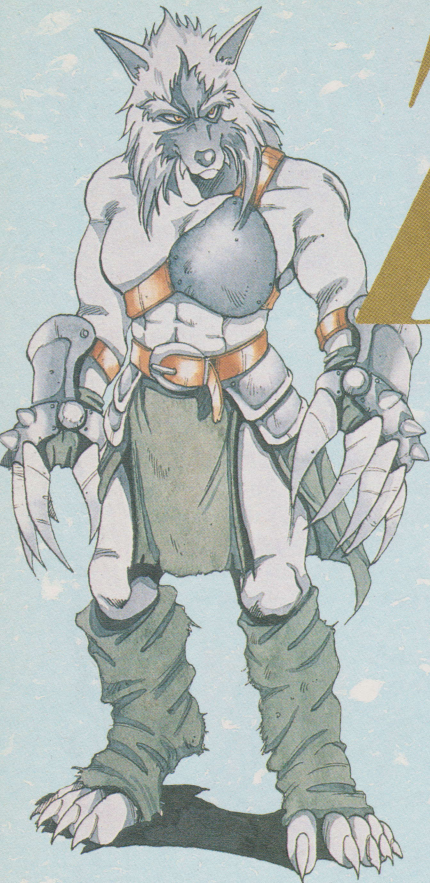
襲われた自国の男たちを救ってくれたことに恩を感じ、シャイニング・フォースに加わった。

ディアーネ

■職業／アーチャー　■種族／エルフ
■性別／女　■年齢／115才
■身長／185cm　■体重／57kg
■出身地／バストーク　■初期レベル／6
■初期装備／はがねの矢

戦闘方法しだいで、即戦力にもカスにもなる。

攻撃力、防御力、敏捷性、移動力ともに平均的な弓兵。弓を扱う者だけに、接近戦より遠隔攻撃を得意としている。接近戦を得意としているキャラの後ろで攻撃させるといいだろう。同じ弓兵のハンスと比べて防御力が少し劣るだけで、ほかにひけ劣るところはない。

敵の攻撃から確実に守ってあげれば、主戦力にできるはずだ。

Zappa

ザッパ

■職業／ウルフ ■種族／ウルフリング
■性別／男 ■年齢／47才 ■身長／212cm
■体重／107kg ■出身地／バストーク
■初期レベル／9
■初期装備／なし

姿は獣でも、心は誰よりもひろい！

何事にも真剣にうちこむ実直な性格をしている

国民のためなら自分の命を投げ出してでも守ろうとする、ウルフリング族の誇り高き指導者。山の民の王、森の精霊として人々から尊敬されている。王様らしくない王で、戦闘がひとたび起これば先陣きって戦場へ向かい、力の限りを尽くす。典型的なバトルファイターだ。

人々をひきつける魅力を持ち、国民から慕われている。

パワーならおまかせ！戦闘のエキスパート

百戦錬魔の獣の血が流れるワーウルフだけに、攻撃力がとびぬけていい。ほかのパラメーターも悪くなく、有力な戦士として働いてくれるだろう。

彼はまたバルバロイと同じく、急激にレベルの上がっていく攻撃型タイプ。HPが低めなので、むりに敵へ向かわせるとやられてしまう。仲間とともに移動させよう。

現在は発明家だが、昔は立派なナイトだったのだ！

〝空を飛びたい〟ということだけを一心に願い、50年後ついに実現してしまった努力の発明家。周辺ではヘンクツじじいで通っているが、本当は人のいいおじいさん。飛行機械を作る前は、王宮に仕えていたナイトだった。それゆえに剣の腕は確か。年のせいで腕は落ちているが、自分の作った飛行機械をうまく使い、動きをカバーしている。

夢を追い続ける人はバイタリティも持続する

すべてにおいて平均的。防御力の低い点が、戦闘に加えるか加えないかの重要なキーポイントとになるだろう。人間ゆえに非力だし、年もかなりとっているので、攻撃の即戦力として使うのは難しい。

HPの上がり方は、比較的ゆるやかな曲線。しかし年寄りのわりに攻撃力、防御力、敏捷性が結構早く上がるのだ。

〔　コーキチ　〕

■職業／ウイングナイト　■種族／人間
■性別／男　■年齢／65才　■身長／154cm
■体重／45kg　■出身地／バストーク
■初期レベル／7
■初期装備／ブロンズランス

Kokichi

雲のように気ままな騎士

世界各国を旅しながら生まれ故郷をさがしている!?

雇われ騎士をしながら放浪の旅を続けている自由人。どこで生まれたのか、誰が親なのか全くわからないが、彼個人はそんなことを一切気にせず、自由奔放に生きている。

騎士としての自覚と誇りを立派に持ち、いつでも忘れることなく行動している。

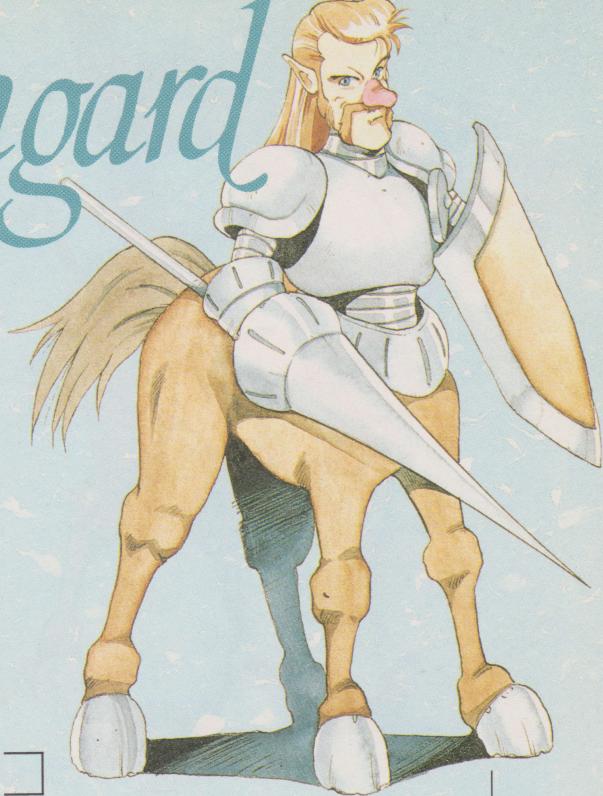
数多くの戦場で武勲を遂げたエリート騎士であり、怖い存在でもある。

力で勝つのではない！戦闘センスが抜群！

彼の性格通り早かったり遅かったりと、レベルの上がり方が不確か。騎士としての名声があるものの、それほど攻撃力がずばぬけて強いわけではない。結局、ランス系、スピア系の武器を有効に使わせることが、彼の戦闘力を引き出すことにつながるのだろう。

先頭に立たせて戦わせるより、団体で戦わせたほうが有効。

ペイル

■職業／騎士 ■種族／ケンタウロス
■性別／男 ■年齢／33才 ■身長／233cm
■体重／198kg ■出身地／ルーンファウスト
■初期レベル／8
■初期装備／ブロンズランス

バンガード

■職業／騎士 ■種族／ケンタウロス
■性別／男 ■年齢／44才 ■身長／231cm
■体重／195kg ■出身地／ルーンファウスト
■初期ベル／8
■初期装備／ブロンズランス

ひとりで戦わせつつも、必ず援護してあげよう

HPの高さを利用して、先陣きらせて戦わせることができる。突破口を見いだすにはもってこいだ。攻撃力、防御力に欠けているところが難点だが、機動力でカバーすれば問題ない。

8人いる騎士の中では、強くもなく弱くもない平均的な力を持つ。鍛え続けることで、彼の力は目に見えて強くなっていくのが特徴だ。

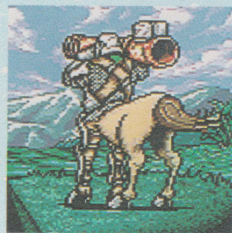
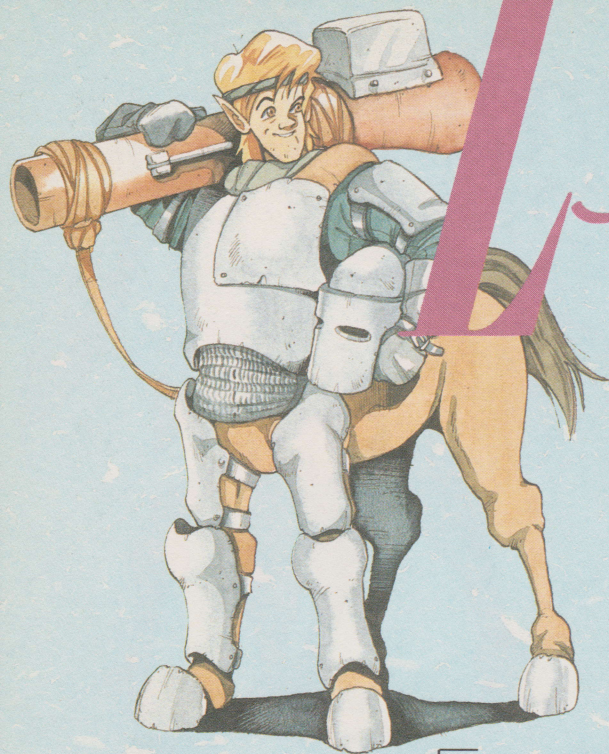
酒がパワーの源！

自分の好きなように生きる一匹狼の“不健康おじさん”

誰よりも騎士としての誇りが高い、大酒飲みのケンタウロス。若い頃は、ある大国で騎士として立派に働いていたが、大臣とけんかをし職を失った。そのきっかけが酒であるにもかかわらずいまだに酒をやめず、町の酒場や旅商人の用心棒をしている。

ルーンファウストの悪逆非道の行いが許せず、主人公たちとともに戦うことを決意したのだ。

Lyle

戦いよりも発明が好き！

ライル

■職業／アサルトナイト
■種族／ケンタウロス（亜種）　■性別／男
■年齢／34才　■身長／204cm
■体重／181kg　■出身地／リンドリンド
■初期レベル8　■初期装備／ロビンの矢

おっとりした性格で誤解され続けたケンタウロス

バンガードと同じく、ルーンファウストの行いが許せず主人公たちの仲間になった。正義感の強いケンタウロスで、以前は王宮に仕えていた。しかし、おだやかな性格がわざわいしてクビになってしまう。それからというもの好きな発明に没頭し、現在では、自ら発明した武器を使いこなせるようになった。自慢の機械式弓矢で、戦闘に参加する。

動きの遅さがネックだが、パワーは抜群だ！

破壊力のある特殊な武器を扱えるだけあって、攻撃力にたけている。しかし機動力が低いため、攻撃力のよさを生かしきれない。したがって、機動力、防御力、敏捷性といった面でのマイナス要素をほかのキャラクターの援護で補えば、パーティーの戦力アップにつながるだろう。確実な勝利を望むなら、もってこいのキャラだ。

頭脳派の強力戦士！

すさまじいパワーを秘めた、戦闘嫌いのアルマジロ！

アルマジロという少数種族の出身で、特殊なヨロイを重装備している。見ためのゴツさと違い繊細。マメで手先が器用。ライルと同じく、発明家クロックのところで助手として働き、多くの発明品を作りあげてきた。

見るからに戦闘を好むファイターといった風格があるのだが、実際のところは戦士としてより、軍師としての才能の方が高い。

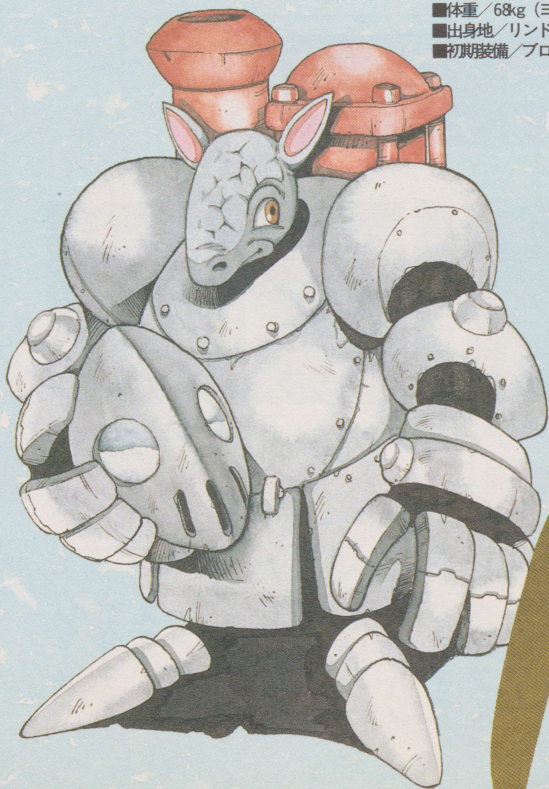
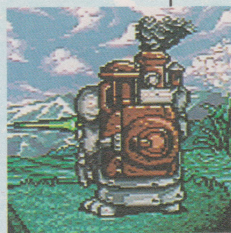
重いヨロイが長所にも短所にもなっている

重いヨロイを着でいることで、敏捷性と機動力が低くなっているが、逆に防御力はかなり高い数値を示している。攻撃力も高く、戦わせれば活躍すること間違いなし。

攻撃力と防御力を生かし、徐々に敵陣に近づきいっきに倒す戦法が効果的だろう。ただ、あまり無理をさせると、HPの少なさがハンデになるので注意が必要だ。

ガンツ

■職業／スチームナイト ■種族／アルマジロ
■性別／男 ■年齢／21才 ■身長／142cm
■体重／68kg（ヨロイの重量は除く）
■出身地／リンドリンド ■初期レベル／8
■初期装備／ブロンズランス

Gants

ルーン ファウスト 構成図

シャイニング・フォースに襲いかかる、悪の一団

世界を我が物にしようと企む皇帝ラムラドゥを筆頭に、下図のようにルーン・ファウスト軍は構成されている。こいつらが平和な国を、また悪に立ち向かう主人公たちを苦しめていくのだ。ラムラドゥ以下部下5人ともに残虐で、手強いやつらばかり！

皇帝ラムラドゥ
ルーンファウスト国　皇帝

ダークソル
ルーンファウスト国　軍師

バルバザーク

ルーン ファウスト軍 将軍
獣魔兵団指揮官

- シーバット
- スケルトン
- ブラスローダー
- ヘルハウンド
- プリースト

ミシャエラ

ルーンファウスト軍 将軍
妖魔兵団指揮官

- ベリアル
- ホースマン
- ハイプリースト
- マナリチメイジ
- デュラハン

カイン

ルーン ファウスト軍
シルバーナイト隊隊長

- ゴーレム
- ガーゴイル
- マナリチメイジ
- デュラハン
- パイプリースト

エリオット

ルーン ファウスト軍
騎馬兵団指揮官

- リザードマン
- ペガサスナイト
- スケルトン
- プリースト
- ブラスローダー

すべてが謎に包まれた人物！

ダークソル

■職業／ルーンファウスト軍・軍師
■種族／不明　性別／男　■年齢／不明
■身長／236cm　■体重／不明
■出身地／不明　■初期レベル／不明
■初期装備／不明

皇帝ラムラドゥに取り入り、権力を手にした闇の使者

一年前、皇帝ラムラドゥの治める国、ルーンファウストにこつ然と現れ、国の政治と軍事の実権を手中にした。彼に関する情報はほとんどなく、悪の化身・ダークドラゴン復活を究極の使命として働いている、ということしか判らない。その正体は謎に包まれているが、暗黒魔法『デーモンブレス』を操るというウワサもあるのだ。

Dark-Sol

Kain

カイン

■職業／シルバーナイト隊隊長
■種族／人間　■性別／男　■年齢／不明
■身長／181cm　■体重／83kg
■出身地／不明　■初期レベル／不明
■初期装備／不明

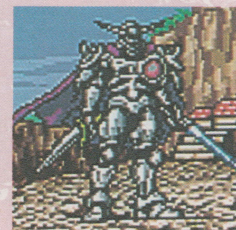
悲しい過去をもった剣士

ルーンファウスト騎士団一といわれた剣の使い手

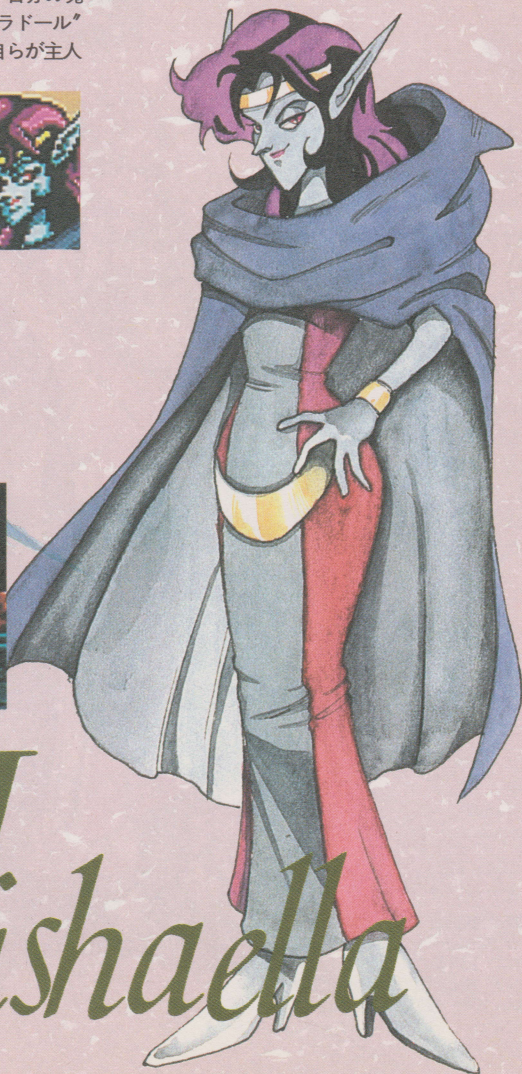
主人公たちの行く手を阻み、戦闘を挑んでくる凄腕の剣士。動き出した"神々の遺産"を止めるのに必要な、闇を象徴する力を秘めている。ダークソルの策にはまり呪いの仮面の力で操られているが、実は主人公と大きく関わりのある人物なのだ。

暗黒の剣を手にした彼は、並大抵の剣士でもたちうちできない。倒すにはかなりの腕が必要。

ミシャエラ

■職業／妖魔兵団指揮官
■種族／ダークエルフ　■性別／女
■年齢／198才　■身長／180cm
■体重／55kg　■出身地／ドルドの森
■初期レベル／不明　■初期装備／不明

高等な術をひっさげて、主人公たちに襲いかかる！

　直属の上司・ダークソルの命により、ガーディアナを出発したシャイニング・フォース軍の監視をしている妖魔兵団団長。しかし、自分の魂の一部で作った〝ミシャエラドール〟を倒されたことに怒り、自らが主人公たちに立ち向かう。

　ルーンファウスト軍の中で唯一の女性だが、魔法威力は軍の中でも一二を争うほどの凄さ！

Mishaella

Elliot

正義をつらぬく真の武人

国や人々のことを考え行動している、勇敢な指揮官！

ルーンファウスト国の中でも、最高位に属す剣士。彼の武人としての名声は遠くガーディアナ地方まで、武勇伝となって届いていた。そんな彼は、ダークソルの陰謀を知りつつも国の人々のことを気にかけ、シャイニング・フォース一団に戦いを挑んでくるのだ。

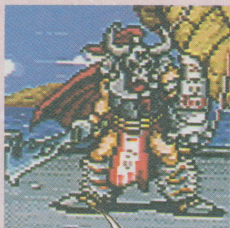
多くを語るタイプではないが、戦闘に関しては天才的な思考回路をもっている。

エリオット

■職業／騎馬兵団指揮官
■種族／ドラゴンニュート　■性別／男
■年齢／231才　■身長／255cm
■体重／324kg　■出身地／ガルズ
■初期レベル／不明　■初期装備／不明

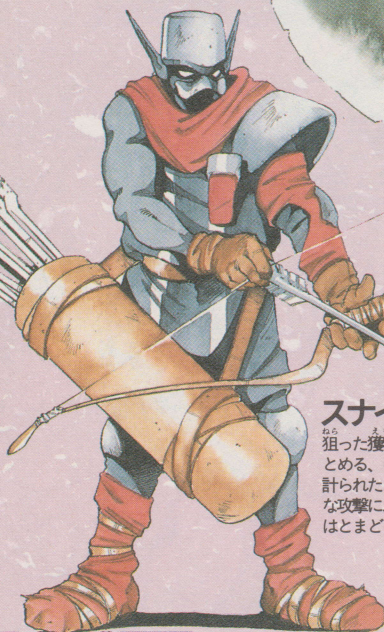
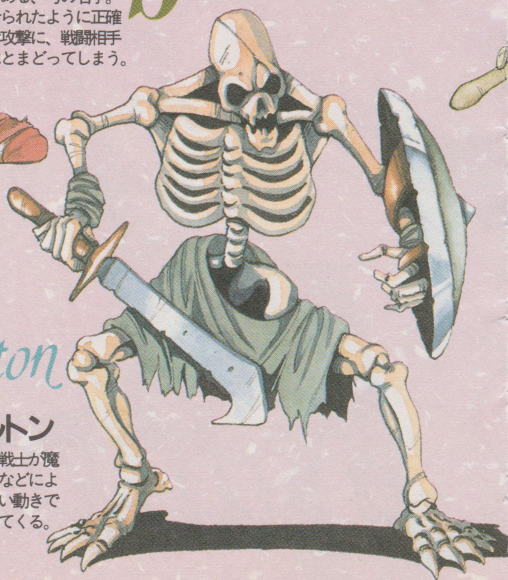
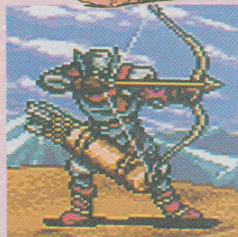
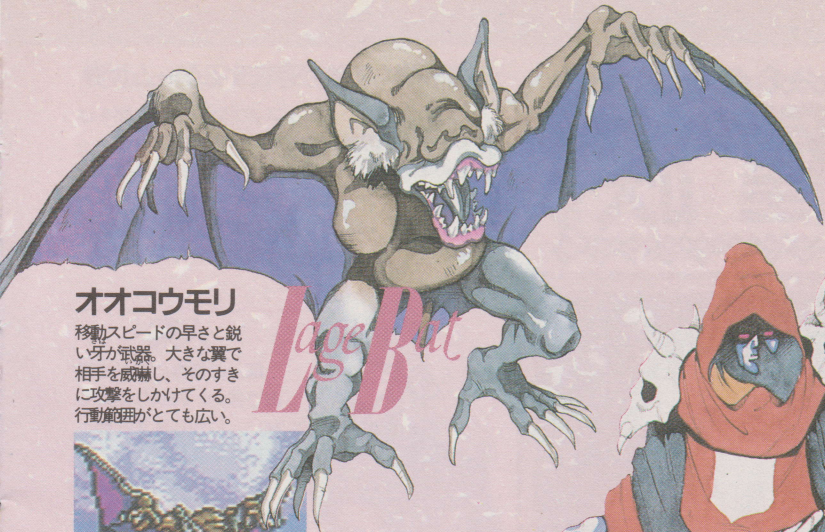
種族不明のバイオ魔獣！

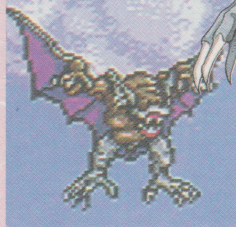
狂暴かつ残忍！　体力勝負のパワーファイター!!

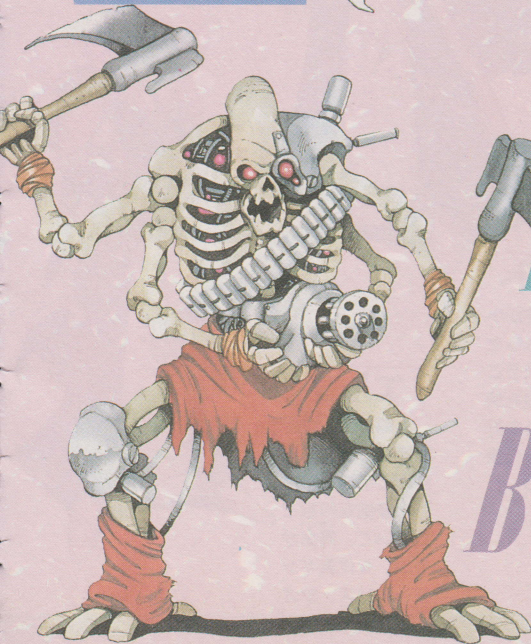
ダークソルの魔力によって通常の数倍に強化された、人工的な肉体を武器に襲いかかってくる獣魔兵団指揮官。西大陸侵攻に伴い行われた要塞建設のために、ガーディアナの北東に位置するウランバートルへやってきた。ルーンファウスト軍将軍の中で、最もパワーのある戦士だけに、戦いは壮絶極まりない。仲間たちでも、手をやくほど。

バルバザーク

■職業／獣魔兵団指揮官
■種族／不明　■性別／男　■年齢／79才
■身長／193cm　■体重／206kg
■出身地／スーゴ　■初期レベル／不明
■初期装備／不明

Barbazark

Dwarf ドワーフ
大きなオノを武器に襲いかかってくる筋骨隆々の戦士。特徴的なヒゲを男女問わずたくわえており、あり余る力で思い切り攻撃してくるのだ。
Sniper
スナイパー
狙った獲物は必ずしとめる、弓の名手。計られたように正確な攻撃に、戦闘相手はとまどってしまう。
Skeleton
スケルトン
一度死んだ戦士が魔法使いの術などにより生き返った姿。素早い動きで相手を翻弄し、攻撃してくる。

オオコウモリ

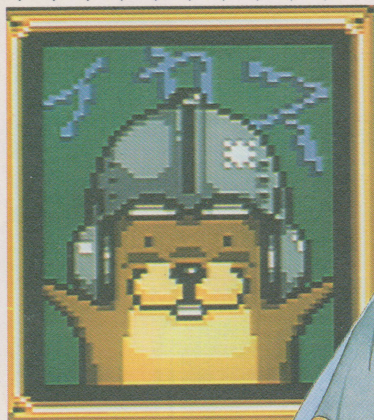
移動スピードの早さと鋭い牙が武器。大きな翼で相手を威嚇し、そのすきに攻撃をしかけてくる。行動範囲がとても広い。

ダークメイジ

魔法を得意とした闇の魔術師。手に持った杖で、高等な魔法も使いこなすことができる。体力がないため、魔法でしか攻撃してこないが、効果範囲が広いので近よりづらいのだ。

ブローバー

機械化した巨人族のスケルトン。野戦向けに改造されている。ダークソルが古代人のテクノロジーを使って生み出した、敵軍最強の戦士である。

種族

多種多様な種族が存在するゲーム世界

『シャイニング・フォース』の世界には、人間をはじめとする17種族が存在する。種族とはどういったものなのかわかってもらうため、最も多い人間から、ドラゴンニュートや聞いたことのないヨーグルトまで、10種類を説明しよう。また各種族説明の最後には、代表キャラの名前を掲載しておく。

●ヨーグルト●

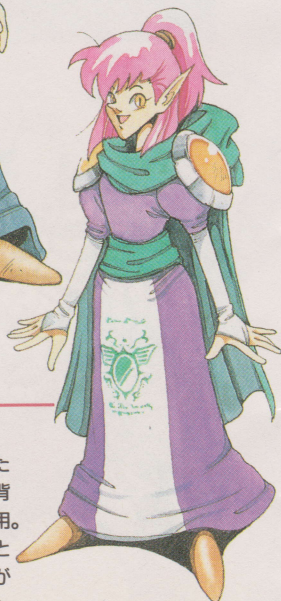
人間

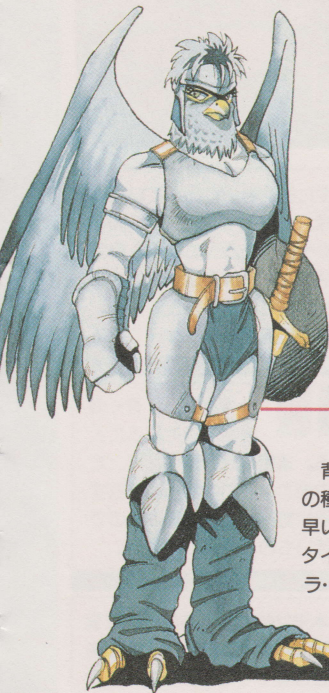
ほかの種族に比べて短命で非力、特殊な能力もない。しかし生まれ育った環境や訓練により、特殊能力も身につけられる。★代表キャラ…主人公、ラムラドゥ、アンリ

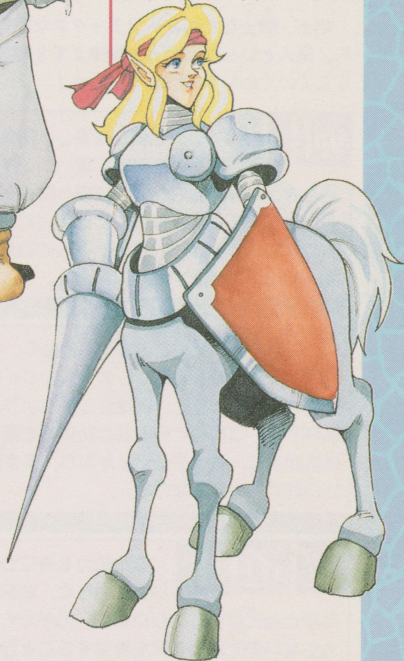
ホビット

基本的に体が小さく、がっちりとしている。戦うことよりも、頭を使うことのほうを好む種族だ。★代表キャラ…ロウ

エルフ

人間によく似た種族で、細身で背が高く手先が器用。弓と魔術を得意としていて、寿命が長い。★代表キャラ…ハンス、タオ

ドラゴンニュート

人の姿に近い龍族。パワー、能力、頭脳とあらゆる面でほかの種族より勝っている。★代表キャラ…ノーバ

ケンタウロス

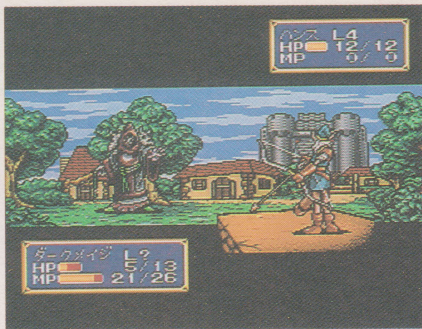
上半身が人間で下半身が馬の、半人半馬の種族。人間と同じ武器を操り、攻撃的な性格をしている。★代表キャラ…メイ、アーサー

鳥人

背中に翼をもった人間型の種族。特長を生かした素早い動きで、敵を翻弄するタイプが多い。★代表キャラ…バルバロイ、アモン

ドワーフ	長いあごひげを蓄え、頑強な身体をしている。いたって陽気な性格をしていて、戦士として主に活躍する。★代表キャラ…ラグ
巨人族	一般的に体が大きく、野蛮で狂暴な種族とされている。人にはだまされやすいが、力は尋常ではない。★代表キャラ…ゴング
ウルフリング	ワーウルフに似ている、狼の顔をした種族。戦うことにたけていて、みな自分の種族に誇りをもっている。★代表キャラ…ザッパ
ヨーグルト	このゲームにしか登場しない謎の種族。悪のヨーグルト星からやってきた変な生き物だ。★代表キャラ…ヨーグルト

職業（しょくぎょう）

さまざまな職業があるのだ！

剣士、騎士などのオーソドックスな職業から、鳥人といった変わった職業まで８種類、ここで、くわしく説明しておこう！

剣士

機敏な動きを要し、剣を主に使用して戦う。重いヨロイや大きなタテは装備しないで、攻撃も防御も剣で行ってしまうのだ。体格的には骨太だがスリムな感じの人が多い。このゲームでいえば、主人公のみが剣士の職業にあたる。

Swordmen

騎士

主に王や君主に仕えている親衛隊。王の命令が絶対で、間違っていようとも命令にしたがって動く。自分の身を呈してでも王を守るほど忠実。基本的にランスを装備し、馬にまたがり行動する。ゲームではケンタウロスが騎士になっている。

Knights

戦士

武器と名のつく物なら、なんでも使えてしまう人がつく職業。機動力が落ちようと、敏捷性が落ちようとかまわずに、ヨロイで身を固め防御力を高める。体格がよく、バイタリティがあり、多少傷つけられても大丈夫なのだ。

Warriors

アーチャー

弓を扱い、遠くの獲物をしとめることを得意としている。遠距離攻撃型ゆえにとても目がよく、集中能力の高い者が多く存在する。が、重い武器や防具を装備することのできない、体力の低いものが多いのも事実。

Archers

魔道士

魔法能力を身につけている代わりに、戦闘能力はほとんどないに等しい職業。力がなく、体力もないので重い防具を装備することができず、防御面も弱い。使用できる武器も杖くらい。タオ、アンリなどが魔道士だ。

Wizards

僧侶

本来は神に仕える職業。攻撃魔法ではなく、防御系の魔法を主に扱う。魔道士と違って防御力も高く、戦闘能力もある。この職業につく者の共通点は、みな賢明でおとなしく、冷静ということ。ロウ、チップなどが僧侶として働いている。

Priests

モンク

常に精神面、身体面で自分を鍛えている修行僧。モンクはみな剣や斧などの武器や、タテ、ヨロイなどの防具は使用しない。己の肉体のみを使い戦っていくのだ。この職業についているのは、第一章で仲間になるゴングだけ。

Monks

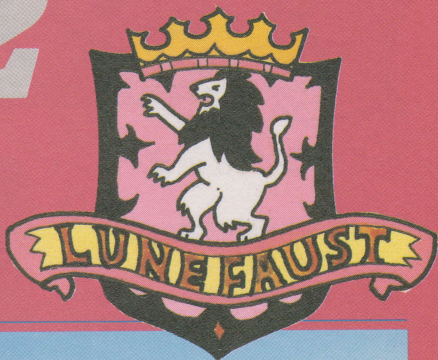
鳥人

もともとは空を自由に飛び回っていた、有翼人がついていた職業。自らの翼を利用して、国境や城の警備にあたっていた。機動力にすぐれていたため、見張りとしてとても役に立つ存在。バルバロイ、アモンが、鳥人として働いている。

Birdmen

CHAPTER 2

LUNEFAUST

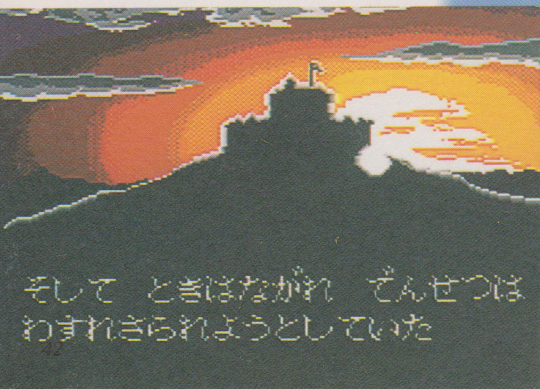
In The World

ルーン大陸全図

～ルーン大陸前史～

およそ1000年ほどの昔…。

ルーン大陸は高度に発展した文明を持つ人々に支配されていた。しかし、その繁栄の陰で、闇の存在もまた力を蓄えていたことを、誰ひとりとして気づく者はいなかった。

そしてある時、闇の存在は自らの力を放出するため、ダークドラゴンとなって地上に出現する。すさまじいばかりのその破壊力により、地上は瞬く間に焦土と化した。

残された人々は、持てるすべての力をふりしぼってダークドラゴンに戦いを挑む。…長い戦いの末、ついに人々は勝利を収め、ダークドラゴンは二度とこの世界に蘇らないよう、固く封印された。『我は1000年の後に復活する』との言葉を残して…。

そして ときはながれ でんせつは
わすれさられようとしていた

大小様々な国家がともに栄えている広大な大陸

冒険の舞台となるルーン大陸には、全部で9つの国家が存在している。ほとんどの国家は文明の発達した西大陸に集まり、東大陸との間に大きな落差を生み出しているのだ。

古くから、ガーディアナを中心に発展を遂げてきた西大陸に比べて、東大陸には未開発の地域が多い。その中でなぜかルーンファウストだけが、近年急激に武力を高めている。

GUARDIANA

ガーディアナ

“武”を尊び、古代の秘宝を守る使命をもつ歴史ある王国

恐ろしい怪物とも超兵器ともいわれている『神々の遺産』。古代人が作り上げたといわれるそれを守る使命が、長く受け継がれている。その高貴な使命感からか、遊びほうけることで大事に至らないよう、武士道気質をモットーにしている。王族もまた、国民の模範となるよう、質素な生活に徹しているようだ。

ガーディアナ18世

←良き政治をとり行っており、国中の人々たちから崇拝されている。

規模は小さいが、王国としての機能はすべて整っている城下町

街の中の店をのぞけば、薬草、剣、弓などの冒険にかかせないアイテムを買うことができる。国のイメージカラーは緑なので、騎士はもちろん、市民にも緑色の服が好まれているようだ。

眼下には大海がひろがる、のどかな国

→北方の隣国はアルタローン。街道がのびているので、旅はさほど苦労しないですむのだ。

目の前には海、まわりは平野が広がり、領土拡大はいくらでもできたであろう。ただ、『神々の遺産』を守る使命から、他国に攻め入ったりすることはなかった。東方にある古の城を守護しているのだ。

人口：2602人
面積：3259㎢
気候、産業：温暖気候、農業

ALTALONE

アルタローン

稀少金属で生計を営み、豊かな暮らしのみしか追求しない国家

ガーディアナの同盟国。近くの鉱山から採掘される稀少金属のため、国中には多くの絵画、彫刻といった美術品が溢れ、軍隊の装備もルーン大陸1、2を誇るほどの経済力を持っている。ただ、国民に堕落心がはびこってしまい、せっかくの軍隊も熟練度が低く、いざというときには頼りにならないのが実情のようだ。

アルタローン4世

←金と豊貴のみに執着しているが、国民が豊かなので悪人ではなさそう。

豊かな物資があふれる反面、人々の心は貧しくなってしまった

国が豊かなぶん、他国の人をさげすむ行動をとることがある。そのためか、店で売られる旅人向けの商品は、あまり良いものがない。国のイメージカラーは、ブルーを基調としている。

鉱山の発展が国の発展につながっている

→南は同盟国ガーディアナ、北はリンドリンド。敵がいないので、平和に慣れすぎている。

鉱山の存在が国の財政に直接関わってくるので、場所がどこにあるのか明らかにされていない。金をかけて作ったであろう街道と、近くを流れる大河のおかげで、豊かな国として成り立っているのである。

人口：2942人
面積：5056㎢
気候、産業：大陸性気候、工業

LINDLIND

リンドリンド

異国の旅商人が作った国で、ルーン大陸の商業の中心地

昔、異国からの商人たちが集まり、商売を行った。やがてそこからギルドが誕生し、いまでは国として成り立つまでになったのがリンドリンドだ。城下町はさまざまな店が立ち並び、昼夜の区別など関係なしに商いを行っている。また、立派な港を所有しているので、異国の商品や強力な武具が販売されていたりする。

リンドリンド議長

←王様というより、商人の長という性格。不公平な取引を許さない、厳格な人のようだ。

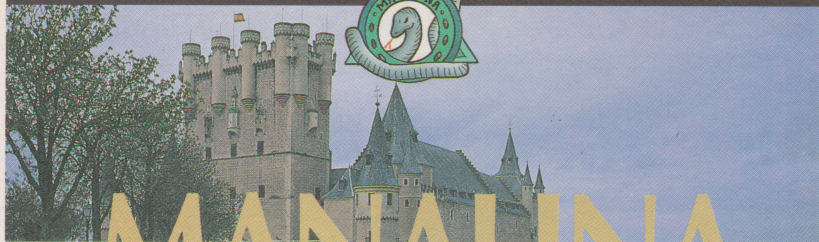
取引は公平で、国民全体が商人気質(かたぎ)をもっている

国の紋章(もんしょう)に天秤(てんびん)が使われており、商売については公平に扱う。ただ、お金を払いさえすれば、どんな相手であっても取引をするらしい。国のイメージカラーは、商人らしく金色。

港を整備して名実ともにルーン大陸の中心地に

→隣接する国はアルタローン、マナリナ。港を利用できれば、どこからでも訪ねられる。

なにもない場所だったが、商人たちの努力と港のおかげで、立派な都市が誕生した。移民の人々が作りあげた町なので、四角い屋根やテントのような建物が立ち並ぶ。他国と異色のたたずまいを見ることができる。

人口：2130人
面積：1934㎢
気候、産業：地中海性気候、商業

MANALINA

マナリナ

山奥で奥義を極めんとする魔法使いたちが治める小国家

たとえ相手が国王とはいえ、他人に利用されるのをいやがった優秀な魔法使いたちが、山奥にひっそりと作り上げた国家。国といっても、その規模は城塞のみという小ささだ。魔法使いたちは、城の中に設けられた研究施設を使って、日夜研究を行うことができる。彼らにとっては、天国ともいうべき環境である。

オトラント

←国民ひとりひとりが好きな研究をできるよう、自ら努力しているのだ。

新たな魔法を発見しようとする、野心家たちの王国

中には役立たずの研究をする者も。しかし、魔法への情熱は人一倍ある者ばかりだ。イメージカラーに紫、知恵の化身の蛇をアレンジした紋章が、国民の気質すべてを物語っている。

歴史は浅くとも、この地は魔法使いの聖地

→リンドリンドが主な隣接国だが、山道が多く交通の便は悪い。他国との交渉は少ない。

➡シェード

⬇リンドリンド

国自体の歴史は浅いものの、かなり昔から、この地で研究を行っていた魔法使いがいたらしい。したがって、一見なにもないように見えるこの地に、なにか謎が隠されているのかもしれない。

人口：238人
面積：15㎢
気候、産業：大陸性気候、農業・商業

BASTORK

バストーク

獣(けもの)の血が混じっている種族の、この世でたったひとつの祖国

ルーン大陸北部の大森林地帯を領土に持つ王国。国の産業は林業が中心となっており、輸出製品の中心を木材が占めている。国民は、質素な生活を好んでいるようで、ほぼ自給自足の生活を営んでいる。半獣半人(はんじゅうはんじん)の者たちが築き上げた国家であるため、外部の人間との交流が少ない。同盟国、友好国は持っていないようだ。

ザッパ

←ワーウルフの血を引く民の王なので、狼(おおかみ)の血は誰よりも濃いようだ。

豊富な木材を利用し、自然と調和した町なみが美しい国

林業と、採石場(さいせきじょう)で切り取る建築材の輸出が、国の経済の中心。町は自然をうまく利用して作られており、石を使わずに木材で建てられた建物が並んでいる。心の安らぐ町なみとなっている。

岩と森で囲まれた環境が自然の要塞に

→東にぬければ大草原を領土に持つパオにいける。ただ、シェードをまわった方が近道。

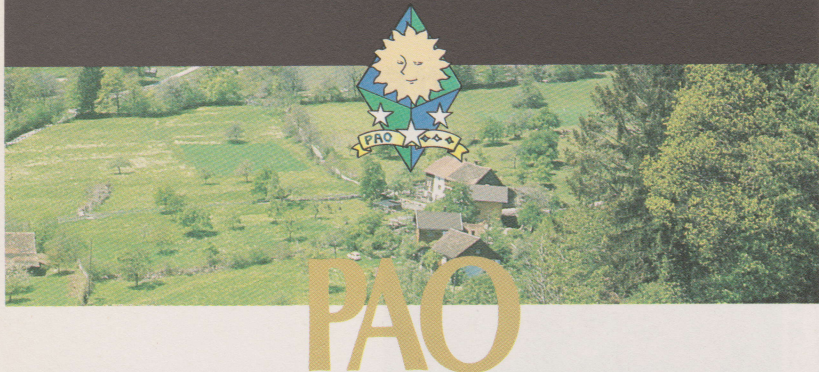
■パオ

■シェード

生い茂る森林樹のおかげで、軍事的には大軍が攻めにくく、守りやすくなっている。また、豊かな森林は材木として富をもたらしてくれる。ワーウルフの血を引き継ぐ民にとっては、まさに最高の宝物といえよう。

人口：453人
面積：1189㎢
気候、産業：シベリア気候、農業・工業

PAO

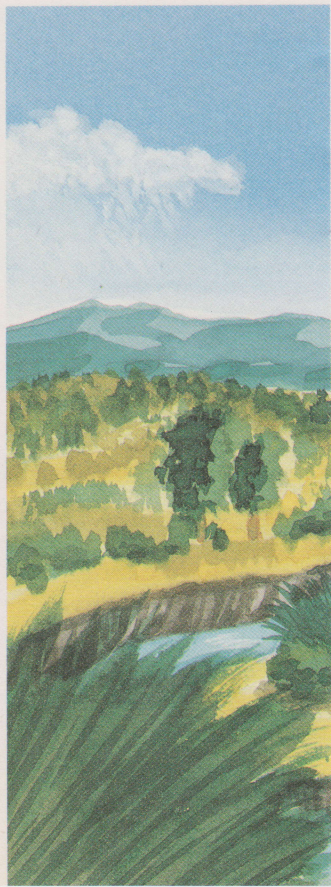
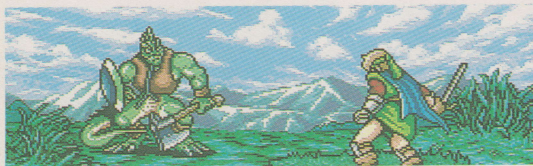
パオ

広大な大地を駆けめぐる自由人たちの、唯一のよりどころ

パオ大平原すべてを領土とし、広い大地をキャンプで自由に移動、生活する遊牧民の国。パオの部族は子供の頃からたくましい戦士として育てられている。命ともいえる大平原をめぐって、各国との戦闘が絶えなかったからだ。狩猟をおもな産業としているが、家畜を放牧して育てたりもしている。

パオ王コロン

←自らテントで生活をし、自由に生きる。まさに、パオの象徴といえる。

放牧を静かに営むかたわら、強力な軍隊を擁する戦闘集団

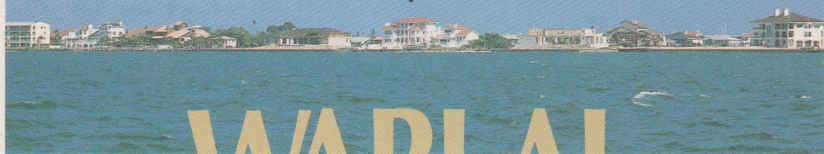
キャンプでは「パオパブ」という羊に似た動物を放牧し、のどかに生活をする。戦乱となった場合、もともと戦士のような部族のほか、強力な軍を擁しているので持ちこたえられるのだ。

民族の移動に伴って、都も移る国

→一画面には収まらない広大な草原地帯。西には、バストーク、シェードの町が…。

広大な大草原を族長以下、気ままに移動するため、都の位置は特定していない。国のイメージカラーに緑と白と青を用い、それぞれ草原と太陽、風を意味している。草原を心から愛していることが感じられる。

人口:562人
面積:26985㎢（推定）
気候、産業:大陸性気候、農業

WARLAL

ワーラル

盗族の集団がひとつの国に変身した、唯一の海洋国家

紋章に波をアレンジしたものを使用するほど、海との関係が深い。小さな島が集まって形成されていることもあるが、なにより昔、海賊集団だったことがその理由だろう。今では海賊稼業をやめ、漁業を中心に生活している。港では釣れたばかりの海産物を売る店が並び、町はたいへんな賑わいで、活気に満ちている。

ワーラル5世

←王家の先祖は、諸大陸を荒らしまくっていた海賊の首領といわれる。

生活の知恵が行きとどいた、漁民のふるさとともいえる町

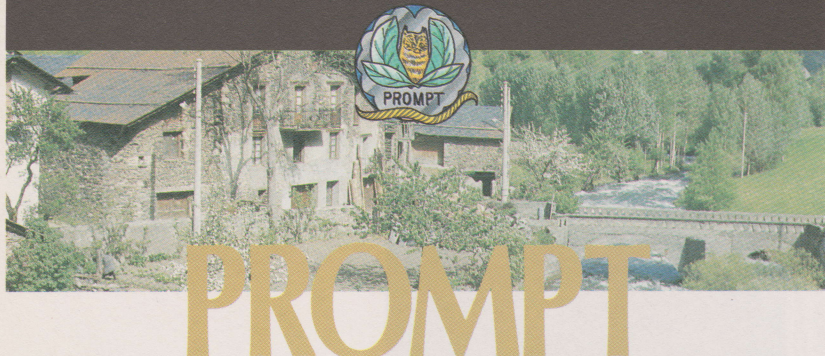
強烈な直射日光が照りつけるために、建物の窓を小さくして対応している。城の中は海賊時代の戦利品が誇らしげに飾られ、この国の成立までの歴史が、いたるところにしのばれる。

大小の群島を集めて形成される領土

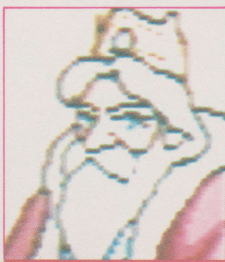
→船を利用するので危険がつきものだが、海に面している国ならどこへでも行きやすい。

大小の島々で構成されている領土のため、城のある島以外はほとんど小さな土地ばかり。国の経済を漁業に頼っているのだが、ほとんどが小さな船というのが実情だ。ただ、その数は多く、水産資源には困らない。

人口：1536人
面積：429㎢（各島の合計面積）
気候、産業：温帯性気候、漁業

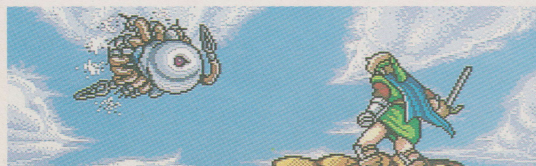
PROMPT

プロンプト

貧困にあえいでいるが、古代人の子孫が住んでいる不思議な国

建物は貧しい造りで、けして活気のある町とはいえない。唯一の救いといえば、町の人々はなぜか皆元気で、人なつっこいことであろう。うわさでは、伝説の古代人の子孫が住むといわれ、市民が全員賢者（けんじゃ）であることから"賢者（けんじゃ）の国"ともいわれている。町のどこかに古代人の手がかりがあるのかもしれない。

国王クスコ

←歴史ある国を守るために、外部の訪問者へは厳しい対応をする賢者（けんじゃ）。

数々の戦乱を生き延びてきた、哀（かな）しき古代人の子孫たちの国

国の紋章（もんしょう）にフクロウを使い、国のイメージカラーにプラチナを選んでいることからも、古代人の末裔（まつえい）であるといえる。どちらも、古代文化を継承（けいしょう）する者の深い叡智（えいち）を象徴するものだ。

複雑な大自然が歴史ある国を守りぬいている

シリウス山
コンガ盆地
ルーンファウスト

→南西にはルーンファウストがひかえているが、まわりは厳しい地形で守られているのだ。

隣国に強大な軍事力を持つルーンファウストがあるが、なぜか攻められたことはない。「敵にあたいせず」と、みくびられているのかもしれないが、険しい山脈と深い森で囲まれていることが本当の理由だろう。

人口:952人
面積:2351㎢
気候、産業:大陸性気候、農業

LUNE FAUST

ルーン ファウスト

政策により強大な軍事力を誇るようになった、ルーン大陸東方の雄

現皇帝が即位してから、居城の移転、武力の増大といった、強引な政策を推し進めてきた。そのため、ここ数年で飛躍的に軍事力を強化、古の城をねらう不穏な動きを見せている。文明の未発達な地域を列強の仲間に入れさせようと、武力整備を最優先したため、市民の生活はかなり苦しいものとなっている。

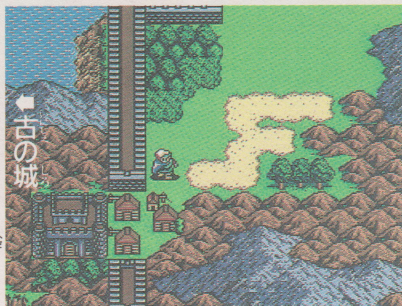
皇帝ラムラドゥ

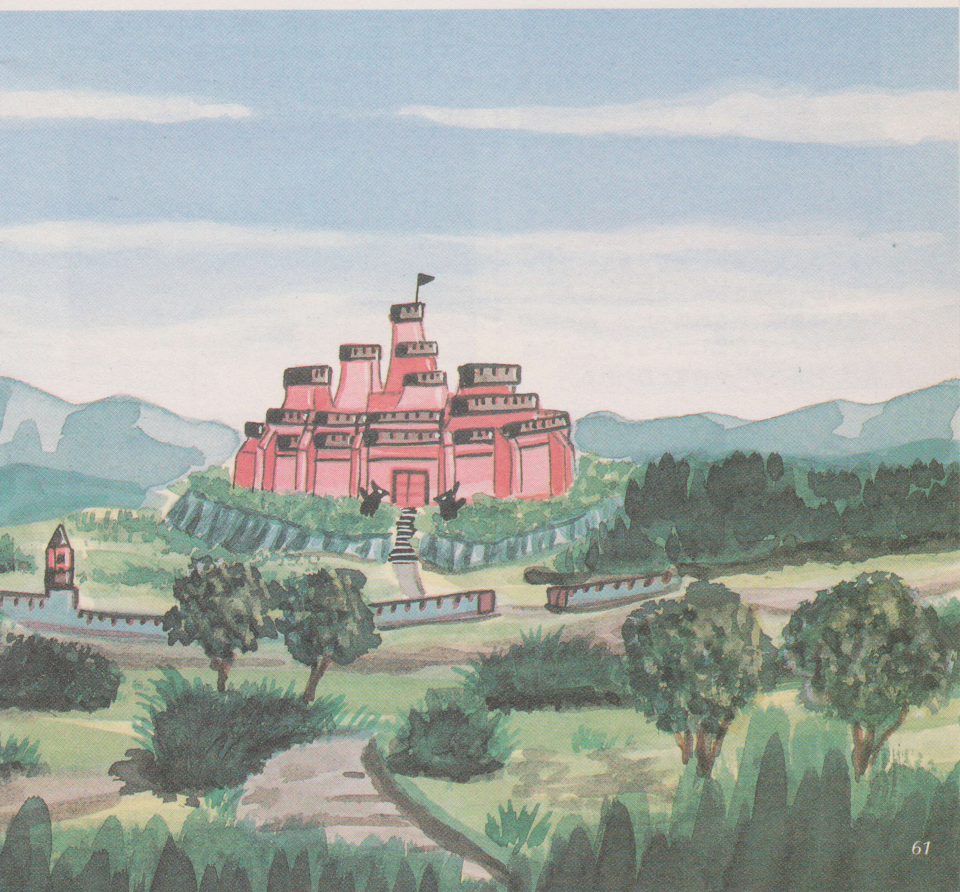
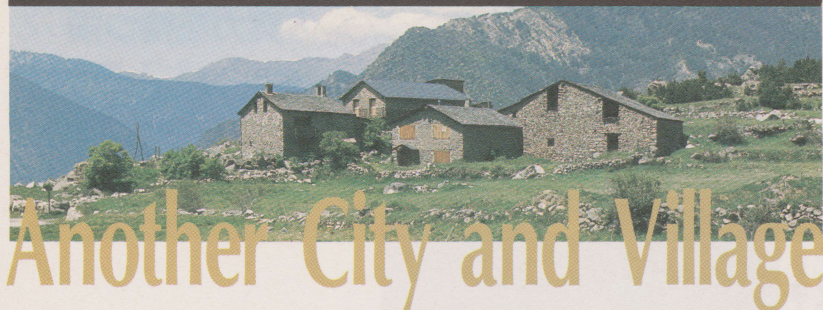
←怪物の彫像、不気味な絵といった悪魔的な装飾を趣味にしている。

軍事力優先政策で、国民は高い税金に苦しんでいる

多大な財政負担のため、人々の生活はかなり苦しいものとなっている。そのためか、町並みも装飾のない簡素なものとなってしまった。国のイメージカラーは、混沌と力を表わす赤と黒。

ルーン大陸東方に位置し、未知の実力を持つ国

→北にはプロンプト、そして海を隔てた彼方には、古の城を保有するガーディアナがある。

ルーン大陸西方に比べて、東方の文明は発達していない。東西の交流も少ない。そのためか、近年まで〝蛮族〟扱いされていたという歴史を持っている。

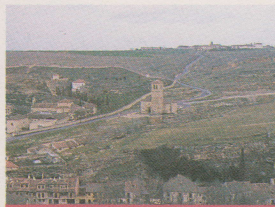
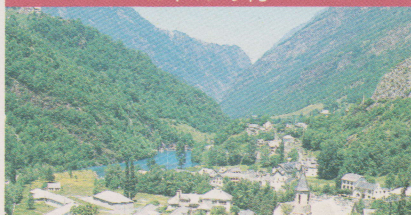
人口:2950人
面積:3289㎞²
気候、産業:温帯性気候、農業・商業

Another City and Village

その他の町や村

ウランバートル要塞

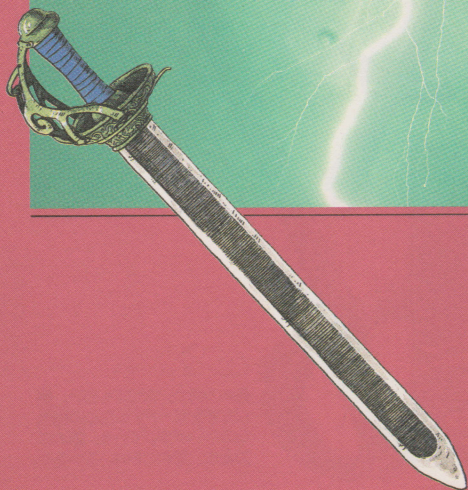
ルーン大陸の東方に位置するルーンファウストが、西側を攻略する拠点にしようとしている要塞。現在建築中だが、ある程度の戦力をすでに配備しているようだ。指揮官は、バルバザーク将軍と思われる。

聖ドラゴニア山の麓に位置する小さな村。といっても教会など、ある程度の施設は整えられている。ドラゴニアに住む真竜族を崇拝している、異教徒の集団のようだ。古代の情報にも明るい。

ルドルの村

シェードの町

リンドリンド～バストーク間にある村。リンドリンドの近くに位置し、入り組んだ山の中にあるバストークへ向う旅人のガイドをすることで、生計を立てている。

CHAPTER 3

Material & Magic

武器
WEAPON

戦いに明け暮れる者にとって、武器は欠かせない持ち物と言える。生きぬくことができるかどうかは、すべて武器の善し悪しにかかってくるのだ。ここで紹介するのは、比較的手に入りやすいものばかり。ゲームが先に進むにつれて、店では、より強力な武器が売られるようになる。チェックをおこたるな!

剣

剣士、戦士、鳥人、忍者、侍が装備できる。接近戦用の武器で、相手に直接斬りつけてダメージを与えるのだ。初心者用から上級者用まで、剣には様々な種類がある。町で数多く作られているため、価格は常に安定している。

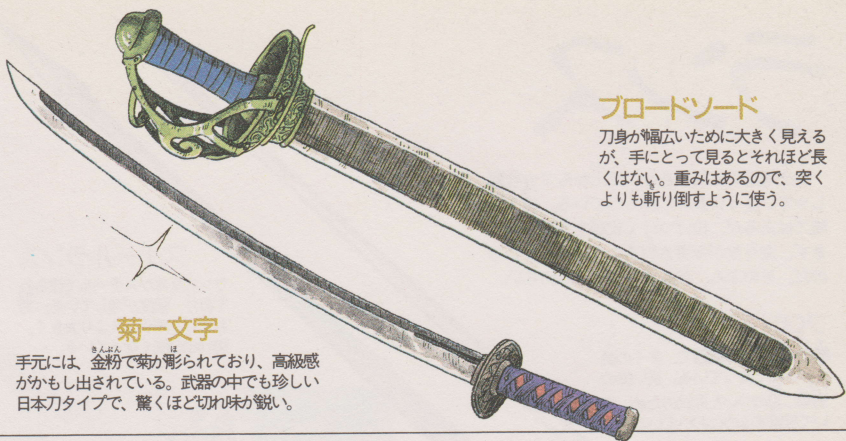
ミドルソード

ショートソードよりも、若干大ぶりの剣。破壊力も多少強くなっている。主人公のマックスは、最初からこの剣を装備しているのだ。

ショートソード

非常に軽く作られているため、未熟な者でも十分使いこなすことができる。序盤ではそれなりに使えるが、早めに買いかえたいところ。

ロングソード

長めの剣で、切れ味も鋭い。柄には手をガードするための簡単なカバーがついている。細めの刀身は、突きにも向いているぞ。

ブロードソード

刀身が幅広いために大きく見えるが、手にとって見るとそれほど長くはない。重みはあるので、突くよりも斬り倒すように使う。

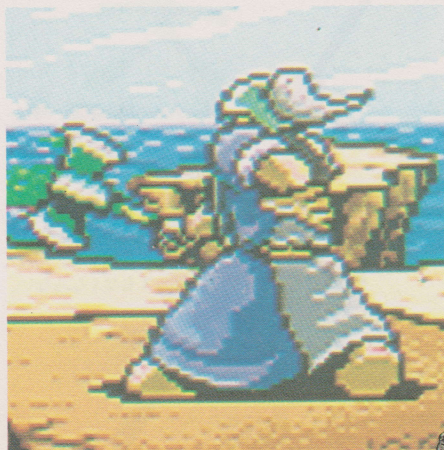
菊一文字

手元には、金粉で菊が彫られており、高級感がかもし出されている。武器の中でも珍しい日本刀タイプで、驚くほど切れ味が鋭い。

斧（おの）

ハンドアックス

武器としてだけではなく、まきを割ったりするために日常でも幅広く使われている。重量は軽く、片手でも楽に攻撃できるつくりだ。

剣とは違い、とても重く頑丈に造られている。切れ味はあまり良くないが、重みを生かしてモンスターを打ち砕くように使えるわけだ。それだけに、力のある戦士にしか使いこなせないことも確か。戦士に持たせれば、怖いものなしといえよう。

バトルアックス

刃が２枚になり、破壊力は格段にアップしている。そのぶん重量が重くなっているのが不便だが、弱いモンスターなら一撃で倒せる。

ランス

騎士専用の武器であり、馬上からでも攻撃しやすいように長めに作られている。槍の一種ではあるが、投げつけて攻撃することはできず、走りながら突き刺すようになっているのだ。そのぶん、与えるダメージも大きい。

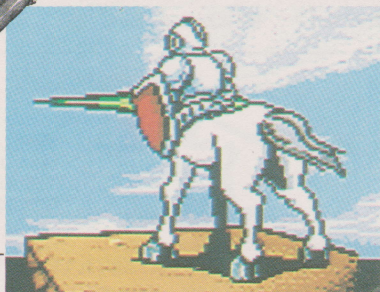
ブロンズランス

騎士の一般的な武器で、多くの騎士が好んで使っている。長い棒の先端に刃のついた形状のため、突いて攻撃するのにむいている。

スチールランス

ランス全体がスチールで作られており、強度が増している。刃もブロンズランスより大きく、切れ味が鋭くなっている。

矢

アーチャー用の武器。弓はそれぞれが慣れ親しんだものを使うため、矢を変えることで攻撃力を増すことになる。至近距離から攻撃できないぶん、遠距離からの援護射撃で威力を発揮する。何度使ってもなくならない。

木の矢

木で作られているため、軽くて持ち運びも便利だ。そのぶん威力は弱く、防御力の高い相手に対しては、あまり効果はない。

鋼の矢

鋼でできているので、命中率や破壊力が非常にアップしている。値段が高いのが難点だ。

アサルトシェル

特殊な金属で作られており、矢の中では最強といえるほどの破壊力がある。それだけに、使いこなすにはかなりの熟練を必要とする。

パワースピア
威力を増すようにスピアを改良したもので、持ちやすくなったうえ、先端の刃が強化されている。外見は、ほぼ同じ。

スピア
棒の先に刃をつけただけの簡単なつくりのわりに、破壊力は大きい。投げつけて攻撃できるように、バランスよく、適度な重みがついている。

スピア

至近距離からも、遠距離からも攻撃できるのが大きな特長。ランスと同じく騎士にしか扱えない武器であり、身長の高い者でも使いやすいように長めに作られている。ガーディアナ騎士団では、ランスよりもよく使われる。

杖

魔道士の間では、木に魔力を増幅させる力があると、古くから信じられている。そのため、木を杖として持ち歩いている者が多いのだ。武器としての威力は弱いので、僧侶や魔道士ぐらいしか使う者はいない。

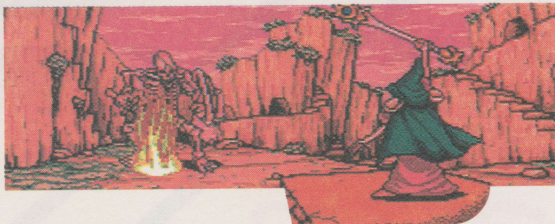
木の杖
自然の木を、切ってそのまま使っている。こん棒として使えるが、力が弱いためにほとんど威力はない。ないよりはマシという程度。

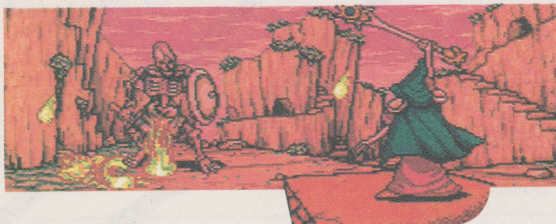
パワースティック
木を削って作られたものだが、見かけによらず威力がある。柄の握りをつけ、振りまわしやすくしたことが、効果を高めたようだ。

魔　法
MAGIC

シャイニング・フォースの世界には攻撃系、回復系、特殊系など、様々な種類の魔法が登場する。数多くある魔法の一部を、種類別、職業ごとに紹介していこう。ぜひ、キミの冒険に役立ててほしい。また、各キャラクターにより覚えていく魔法の系統も違う。魔道士、僧侶は、大事に育てていきたいものだ。

ブレイズ

精神を集中して、地下で眠っている溶岩をモンスターの足元から噴出させる魔法。足から全体を丸焼きにしてしまうので、高いダメージを与えられる。魔道士のレベルが上がると、火の玉を降らすこともできるのだ。

レベル 1

モンスター1匹に効果がある。序盤戦で、タオのメイン攻撃法になる。

レベル 2

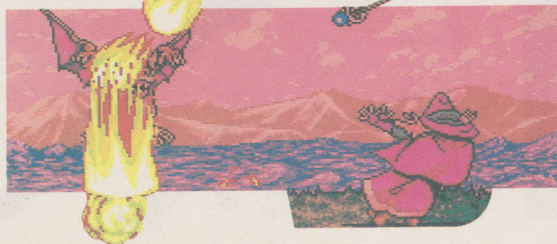
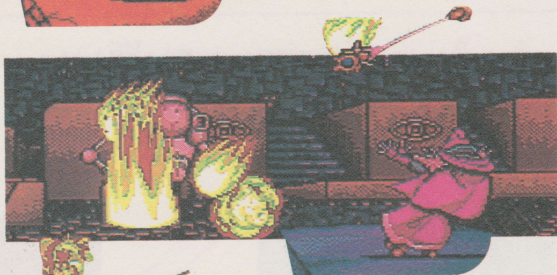
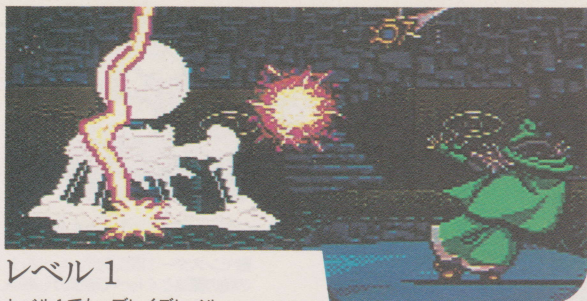
魔法を受けたモンスターを中心に、頭上に火の玉を降らして攻撃をする。

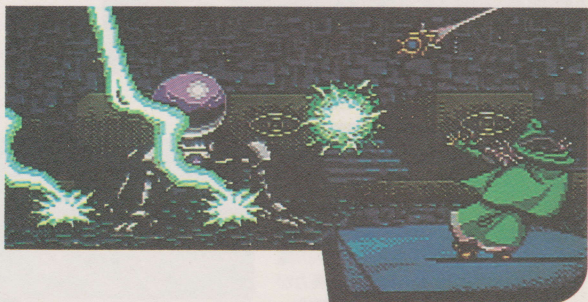
レベル 3

ブレイズレベル2を強化した魔法。敵に与えるダメージは、さらに強烈。

レベル 4

最強の魔法。敵1匹に有効で、強力な火の玉を降らして攻撃する。

電撃

レベル 1

レベル1でも、ブレイズレベル2と同等の効果があるのだ。

レベル 2

攻撃した敵を中心に電撃が広がり、敵を感電させて攻撃する。

レベル 3

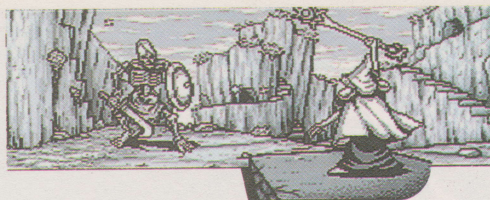
レベル2をさらに強化した魔法。平均20のダメージを与える。

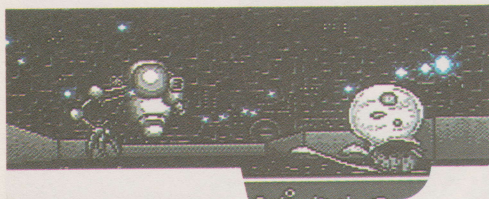
レベル 4

モンスター1匹に有効。強大な敵を一撃で倒せる威力がある。

スパーク

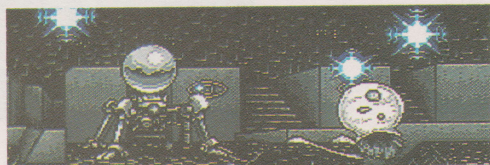
空気中にある微量な電気を集めてボール状にし、稲妻を呼んで攻撃する。モンスターに直撃させ、致命傷を与える。ブレイズと同じように魔道士のレベルが上がると、敵に与えるダメージもどんどん高くなる。

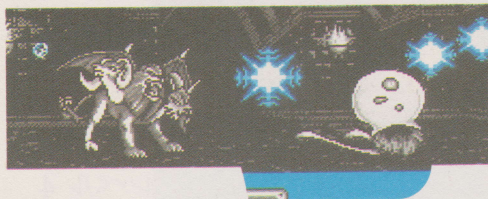
冷気

レベル 1

敵モンスター1匹に有効。レベル1の他の魔法とくらべて破壊力も高い。

レベル 2

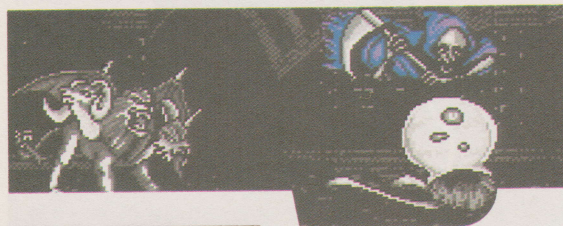
狙(ねら)った敵周辺に冷気が広がっていく。敵数匹に効果がある強力な魔法だ。攻撃力もある。

フリーズ

モンスターの周(まわ)りの気温を一気に下げて結晶を作り、強烈な冷気を発生させる。冷気を受けた敵は、体温をほとんど奪われて大ダメージを受ける。フリーズの魔法はレベルが上がると、範囲や破壊力が大幅に上がり、与えるダメージも増す。

レベル 3

フリーズレベル2より、射程範囲が1のびている。威力も大幅に増しているのだ。

レベル 4

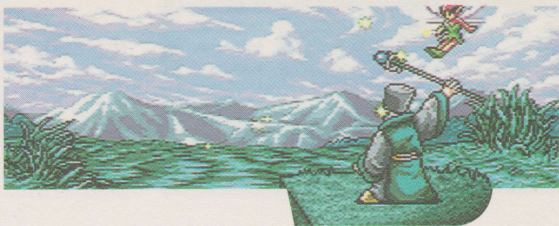
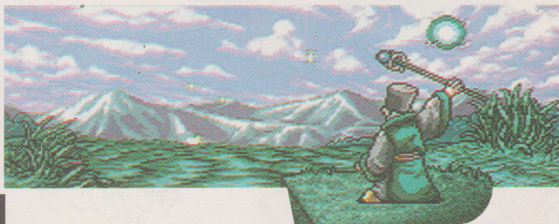
敵1匹だけに、すさまじい冷気を浴びせて強烈なダメージを与える。

死

ソウルスチル

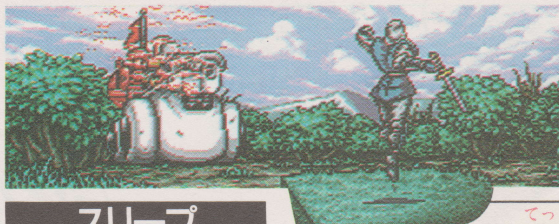
邪教(じゃきょう)の信者が編みだしたといわれている呪(のろ)いの魔法。どんなに強力な生命力のモンスターでも、一定の確率で血液を凝固(ぎょうこ)させ、一瞬にして死亡させる。消費ＭＰ(マジックパワー)は少ないが、絶大な威力のある魔法だ。

回復

ヒール・オーラ

美しい妖精の力を借りて、精神力を生命エネルギーへと転化する。レベル１のヒールは、僧侶ならだれでも簡単に使いこなすことができる。しかし、レベル４の「全快」になると、かなり熟練者でないと使えないだろう。

アンチドウテ

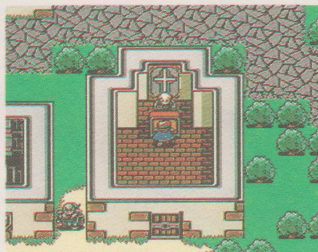
戦闘で受けた毒を中和させて、回復させる効果がある。僧侶たちが得意とする魔法の一つだ。レベル２になると、毒消しのほかに、呪いなどの異常状態を回復させることもでき、毒のある敵も怖くない。

眠り

スリープ

モンスターの脳に直接作用して、深い眠りに落とし入れる。スリープだけでは、敵にダメージを与えられないが、眠っている間は何回でも攻撃できる。強敵も、眠らせてしまえば倒すのは簡単だ。

撤退

リターン

強大な敵軍と戦って、味方の損害がひどく、全滅しそうになったら、剣士のリターンの魔法を使おう。空間にひずみを作り、仲間全員が瞬時に近くの町に撤退できる。戦闘中はいつでも使えて、とても便利だ。

道具
ITEM

ほとんどの品物が店で安く売られているが、使うと壊れてなくなってしまう品物が多い。ただし、リングは装備して使うので、壊れることはない。その効果は半永久的に続くのだ。もし、回復系の品物が売られていたら、できるだけ買いこんでおこう。戦闘時の回復に必要だ。各自に、１～２個ずつ持たせよう。

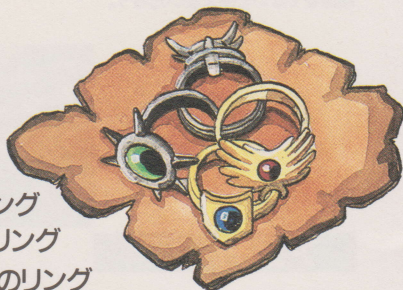
輝きの玉

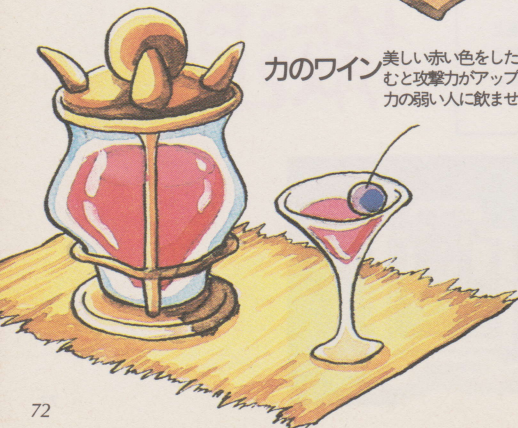
怪しい輝きを発する玉は、店で買うことはできない。アイテムとして使っても効果はないが、ある地下で使うと、何かが起こるのだ。

力のリング
守りのリング
疾風のリング
偉駄天リング

リングの種類は、たくさんある。各リングには力が封じこまれていて、装備するとその力が開放される。リング名と同じステータスが上がるので、考えて装備させよう。

回復の実

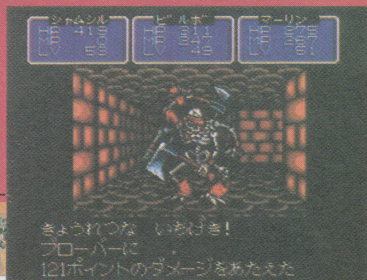
おいしそうな、ただの木の実に見えるが、食べるとＨＰが20回復する。店で安く売られていて、１回使うとなくなってしまう。

力のワイン

美しい赤い色をしたワインは、飲むと攻撃力がアップする。なるべく、力の弱い人に飲ませてあげよう。

天使の羽

宝石がついているきれいな羽。戦闘中に使うと、リターンと同じ効果がある。

CHAPTER 4

Before and After

製作者直撃インタビュー

広がり続ける「シャイニング」ワールド

今後、「シャイニング」シリーズはどう続いていくのか？　制作者高橋氏、内藤氏に直撃質問!!

■「シャイニング・アンド・ザ・ダクネス」は、こうして作られた!

——前作の「シャイニング・アンド・ザ・ダクネス」の世界は、ダンジョンっていう閉じた空間と、いくつかの世界、町、城、くらいだったんですけどああいう形にしたのはどうしてですか？

内藤　なっちゃったんです（笑）。

高橋　最初はもっと大きかったもんね。

内藤　でも、前作はあれだけの世界で充分だったと思いますよ。というのは、世界を大きくすると、ひとつの世界での密度が自然に薄くなっちゃうんです。前作は8メガでやってるんですけど、8メガで大きい世界をやろうとすると、広い分、非常に密度が低くなるんですよ。あと、メガドラのハード的な制約もありますからね。

——大きさより、中身をとったわけですね。

内藤　やはり、ひとつのワールドの密度をより濃くして、いろんなことをやれたほうがいいんじゃないかなと思いまして。そういう意味では、妥当なセンだったっていう気がします。

高橋　あと、内藤さんって3D好きですよね。

内藤　ですね。上からみただけじゃ表現できない臨場感を表現することができますから。よりリアルさを表現するなら、緻密な部分を多くしなくちゃいけない。

——3Dと2Dでは、プログラム作業として比べるとどうなんでしょう？

内藤　当然3Dの方が2Dなんかよりメモリとか容量とか食いますし、プログラムも複雑になってきます。ですから、ちょっと納得してない部分もあるんですけど。もし、「シャイダク」のシステムで次回作を作るとなると、もっとよくなるんじゃないですかね。作るかどうかはわかんないですけど。

■「シャイニング・フォース」の後も、すごいゲームが待っている!

高橋　内藤さん、新しいゲームを作ってるそうじゃないですか。

内藤　どこの内藤さんですか？（笑）
高橋　あなたですよ。
内藤　あー…、作ってるらしいですよ。
高橋　で、次回作はどういうふうに楽しませたいっていう抱負はあるんですか？　また新しいものでしょ？　ひょっとすると。
内藤　今回のは新しいですよ～。
――まったく新しいジャンルを手がけているんですか？
内藤　そうなんです。
――大変そうですね…。
内藤　これがまた困ってるんですよね。既存のゲームを発展させたゲームっていうのは、できるっていう前提があるんです。でも、新しいシステムとか、画面のレイアウトっていうのはそれが果たしてできるのかっていうの自体が未知の部分なんです。試行錯誤しながら作っていくんで、現段階で動いているバージョンはVer.10なんですよね。
――もう9回作り直しているわけですね。まだまだ、時間がかかりそうですか？
内藤　そうですね…。ここでようやくこれがベストなんじゃないかなっていうのを探し当てた段階です。でも、もう研究だけに1年間費やしてますよ。これ以上やるなら、セガさんにいって、メガドラのハードを改良してもらうしかありません。

■「シャイニング」シリーズ3部構成だ！

――3作目以降の予定はありますか？
高橋　シャイニングの構想としては、とにかくまったく違うゲームシステムのＲＰＧを最初に3つ作ろうねって言ってたんです。とりあえず内藤さんの3作めを最後として、「シャイニング」三部作を一応出し終わることになります。
――じゃあ三部作として、一応ひと区切りつくわけですか？
高橋　一応ぼくらの中ではひと区切りついたことになるんだと思います。これだけ新しいゲーム作り続けると、体にも悪いしね（笑）。
――ということは、「シャイニング」ワールドは終わってしまうかもしれない……？
高橋　まだ続くでしょう。できれば「ドラゴンクエスト」みたいな、みんなに愛される世界に育て上げたいですね。
内藤　そうですよねぇ。
高橋　みんなが愛してくれるほどのイマジネーションが広がる世界、舞台を用意していきたいと思います。
――「シャイダク」だけではわからなかったシャイニングワールドが、「フォース」で明らかになってきたという段階ですから、このままそ

シャイニングワールド **第1弾**

シャイニング・アンド・ザ・ダクネス

3Dダンジョンタイプのでも ＲＰＧ。行方不明となったクレア姫を捜し出すのが目的だ。ダンジョン内の方向転換はスムーズだし、敵の出現も画面きりかえを行うことなく、そのまま通路に出現する。町の中も3Dで、随所にリアルさを追求する姿勢が…。

↑戦闘シーン。コマンドが方向キーに対応しているのは「シャイニング・フォース」と同じ。

↓町や城の中は、アドベンチャー風。会話したい人にカーソルをあわせて決定するだけでＯＫ。

の世界が広がっていってほしいですよね。

高橋　そうですね。みんな、それぞれのゲームにものすごく手間をかけて作ってるから、それぞれのゲームに対してものすごく思いやりがある。だから、そういう意味では、このまんま置き去りにするのはかわいそうだなっていう気持ちはありますよね。

内藤　でも、もううんざりっていう気持ちもありますけど（笑）。

——三部作のつながりはどういう形なんでしょうか。同じ世界の中で同時に進行している物語と考えていいんでか？

高橋　そうですね。で、その世界を体験する視点が違うっていうのかな？　3作目の視点は、「あっ!!」と驚（おどろ）きますよ。

——視点っていうのは、具体的な意味での視点ですか？

高橋　具体的な意味でもそうですし、仮にゲームシステムを視点と言った場合にも、やっぱり違います。

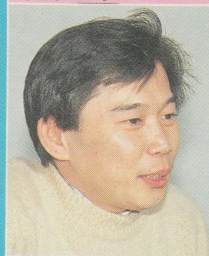
内藤　視点がちがうんですよ!!「シャイダク」は横からで、「フォース」は上から、3作目は下から見上げるとか（笑）。

——それ、マジですか？

内藤　ええ、下からです。女の人が歩いていると下から見えちゃったりとか。

高橋　出歯亀（でばがめ）ソフトになっちゃう（笑）。でも、ある意味では、視点っていうキーワードで作ってるかもしれないね。

高橋宏之

「シャイニング・フォース」プロデューサー

●たかはしひろゆき●1957年生まれ。(株)クライマックスと(株)ソニックの代表取締役社長（とりしまりやくしゃちょう）。以前エニックスで『ドラクエⅢ（スリー）』の広報、『Ⅳ（フォー）』のプロデューサーを務めた。

→これが「シャイニング・フォース」の戦闘マップだ。地形効果や陣形を考えて前進しなくてはならない。ここで戦闘シミュレーションの楽しさが味わえるワケ。

←戦闘シーンは、攻撃にあわせた派手なグラフィックで演出されている。

■三部作の後に続く「シャイニング」シリーズは、どうなるの？

——4作目以降のゲームシステムは、もう考え始めているんでしょうか？

高橋　まあ、具体的じゃないけど。口頭では、「じゃあこの次はこういうのやる」みたいな話はしてますね。

——一作一作新しいジャンルなんですけど、今後も新しいジャンルでシャイニングワールドを続けていくんでしょうか。

高橋　うーん……。ただ「シャイニング・フォース」とか次の3作目のヤツとか、けっこういい出来だと思うんですよね。それだけにこのまま放っておいていいのかなあって思います。ジャンルとして確立させてあげたいと思うんです。

——ほかのメーカーが後で追っかけてくれればそれはそれで確立しますけどね。

高橋「シャイニング・フォース」は厳しいでしょう。あのクオリティで一から開発するなら、難易度的に２年くらいかかるだろうね。さらにいうと、３作目のゲームってもっと厳しいでしょうね。ここでせっかくジャンルを確立させても、その先をフォローしてくれるところがないかもしれないと思うと、悩んでしまいますよ。

――２年もかかるんですか。

高橋　だから、どっかが出すの待ってるってワケにもいかない。

――でも、もしかしたらまったく新しいのも出すぞ、というかんじですよね？

高橋　もちろんそうですね。というのは、実際企画の段階では新しいゲームのアイディアを３つぐらい持ってるんです。だからそういうものをまた新たに３部作として起こしてしまうのか、それともとりあえず完結した「シャイニング」をもう１回見直してやるのか。ゆっくり考えてみたいなと思います。

――三部作は、まだ改良の余地がありますからむずかしいところですね。

高橋　そうですね。だからどうなるのかっていうのはまだわからない。ただ、どっかのゲームのアイディアにのっかったゲームっていうのはつくりたくない。

――とにかく新しいゲームのものを、と。

高橋　そうです。でもね、３作目を含めて初志を貫き通せたなっていうのはぼくらの勲章だよね。まだ出してないから、発売までは、そこまで言えないと思うんですけど、とりあえずやってよかったなっていうのはありますよ。

――いままでの２作で、「こうしたほうがよかった」と思うことってありますか？

高橋　いっぱいあります。でも新しい物をやると、とりこぼしっていうのか、あとでやってみて、ああすればよかったとかこうすればよかったとかがたくさん出てくるんです。いま、そういうのを置きっぱなしにして進んでいるっていうのは事実ですからね。だから３作目だって、置き去りにしなきゃなんない部分だってたくさん出てくるはずです。「やっぱり今回はこれを見せたいからこれをあきらめよう」みたいなことって、ハードの限界ギリギリのところまでやれば出てくるものなんです。だけど、やっぱりあれは入れておけばよかったっていうものって絶対あるよね。４作目以降に、その部分を改善したものを出すかもしれないな。

■クライマックス＆ソニックでは、今後こんなソフトを作りたい！

――３作目は、16メガですよね。

高橋　そうです。

――初めてですよね。

高橋　ええ。海外ではあるんですが。国内ではもちろん初めてです。

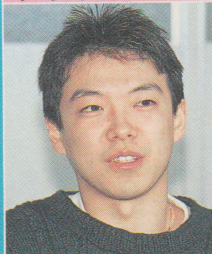
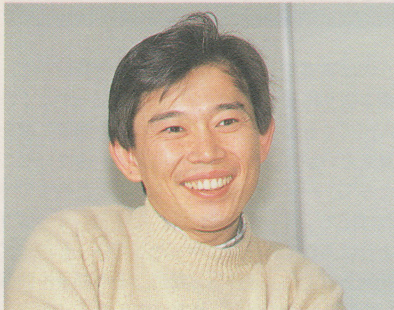
――それを言ったら「フォース」の12メガも初めてですよね。

高橋　初めてですね、業界としては。

――挑戦の心意気をかんじますね。

高橋　だからこの次は初心に戻って８メガくらいでやろうかなって思ってるんですけど（笑）。

内藤寛

「シャイニング・フォース」チーフ・プログラマー

●ないとうかん●1967年生まれ。(株)クライマックスの専務取締役。(株)チュンソフト在籍中に数々のゲームを手がけ、『ドラクエⅢ』『Ⅳ』ではチーフプログラマーを務めた。

内藤　8もいらないでしょう。4ぐらいで、いや、1ぐらいで…。1メガのゲームが8本入って8メガってどう？

高橋　ダメ!!

——でも、メガ数の小さなソフトをつくってみたいってありますか？

内藤　まあ、メガ数が大きければおもしろいソフトというわけではないですからね。小さければソフトの値段だって下がるし。まあ、大きければいろんなことができるっていうのはありますけど。それはまた違ったシステムが、少ないなりにできると思います。凝縮したようなかんじのものがね。

高橋　たしかにアレだよね。RPGって、プレイし終わるまでの時間がやたら長いもんね。

内藤　手軽に短時間で遊べるソフトがあってもいいんじゃないかな。

——ジャンルとしては違うジャンル……。

内藤　どうしてもRPGとかになると大きくなっちゃいますからね。RPG以外の…かもしれない。

高橋　ぼくらけっこうRPGに固執してきたんで、じゃあ気分をかえてパズルゲーム作ろうかっていう風には……ならないかな（笑）。

内藤　ならない、ならない。

——アドベンチャーの可能性はありますか？

高橋「シャイダク」なんかでは、アドベンチャーの可能性も試してるんですね。あの町中のシステムは、新しいアドベンチャーを模索した形ではあるんです。

——360度回転するやつなんか、アドベンチャーにあってもおかしくないですよね。

高橋　でも、町中のイベントってもっとハデなことやろうと思ってたんですよ。ハードの限界という問題もあって、前回の「シャイダク」では、やめざるを得なかったりしてます。だから、今後そういう表現が可能になっていくんであれば、そういうのを豊かに表現していくシステムもあっていいのかなぁ。

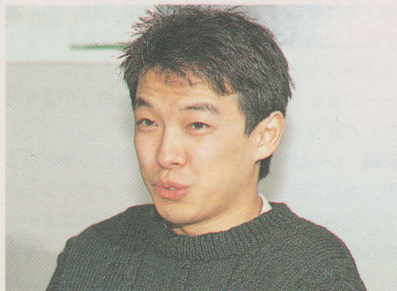
——じゃあ、普通のアドベンチャーは遠慮したいってかんじですね。

高橋　そうですね、例えば1枚絵であるとか、上から見下ろし型とか、もう既成にあるものはとりあえずやる気はないですね。

——CD－ROMの方はどうですか？

高橋　CD－ROMは…。今はとりあえず、カセットっていうことでやってます。なぜかっていうと、CD－ROMを持ってるユーザーって少ないですから。

——いまは、多くのユーザーがカセットで楽しみたいからですね。

高橋　我々のゲームを買いたい人も、カセット派の方が多いんじゃないかなって思います。だから、長い目で見れば、やらないとは言えないよね。CD－ROMが普及してくれば。プログラマーなんかは、技術者として興味あるんじゃないですか？

■今後も、RPGにはずっとこだわっていきたい……。

内藤　まあある面もあるし、ない面もあるかな。CD−ROMに言えるのは、ひとつは大容量。もうひとつは多くのCPUがついてて、回転縮小機能がついている。そのへんに関しては興味があるんですけど、メガドラ本体の機能としては決してパワーがアップしているわけではないんです。たとえば本体内蔵のメモリーの問題であるとか、色の問題とかはクリアされてませんから。そこのところは、クリアしてほしいっていう気がするんですね。もちろんCD−ROMだけじゃできないけど。

——パワーアップしてるわけではない、というのはどういうことですか？

内藤　止まってる絵としては、CD−ROMでもカートリッジでも変わらないはずなんです。

——それでは、どこが違うんですか？

内藤　止まってる絵がどれくらい入るかとか…。つまりは動画になるわけですが。そういった意味でのパワーアップです。細かい部分で見た場合のクオリティは変わってません。

——静画はかわっていないけど、動画がスゴイというわけですね。

内藤　たとえば映画。映画っていうのは動いてるものだから、上映してみて美しいとかそうでないとかっていうのが出てくるものだと思います。でも、黒沢監督の撮る映画っていうのは1コマ1コマが美しく構成されている。そういう部分がCD−ROMを使った場合にパワーアップしてこないわけなんですよ。もうちょっと本体の機能を強化してほしいなって気がするんですね。そうされるとよりおもしろく、楽しく、いろんなことができて世界が広がるんじゃないかなって思うんです。

——それでは最後に今後の抱負をお願いします。

内藤　クライマックスのソフトでは、プログラム的にもシステム的にも緻密に、ていねいに作ることを心がけてます。制作側としてゲームを見ると、このゲームは手を抜いているなぁってよくわかるんです。「ゼルダの伝説」なんかすごくよくていねいに作ってるって見てすぐわかる。わたしたちのソフトもそういうていねいなものしか出しません。安心してプレイしてください。

——高橋さんも、ひとこと。

高橋　そうですね、つねに新しいゲームを供給していきたいと思います。ただ、私たちとしては終わった後でいつまでも心に残るようなものを作っていきたいっていうポリシーがあるんです。たとえばストーリー性のあるRPGみたいなゲームなんですけどね。つまり、まったく新しいゲームだと言いながら、どこかしらRPGの要素を持っているものを作り続けます。今後も期待してください。

●おなじみの「小学館のゲームガイド・シリーズ」が、ついに

ワンダーライフ・スペシャル

シャイニング・フォース

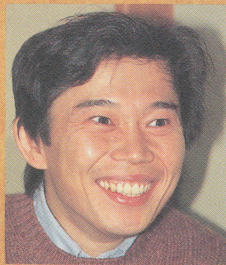
剣がうなる！ 魔法がとどろく！ 業界初の12メガ巨大タクティクス・RPGの世界のすべてがわかる「完全攻略本」。ゲームフリークの間で「バイブル」と呼ばれている「小学館のゲームガイド」シリーズに、ついに、メガドライブ版が加わったのだ。超横長シネラマ戦闘の全マップほか、豊富な実写写真も加えた愛蔵版！「設定資料集」とあわせて活用してほしい。

■「シャイニング・フォース神々の遺産百科」のおもな内容

全ワールド・マップ＆地形効果データ
基本戦術＆全キャラクター・データ
第1章〜第8章

全29戦闘：詳細ガイド

武器、アイテム、魔法全リスト
私の「シャイニング・フォース」体験／カーツ佐藤、井口ユミ
高橋宏之極秘メモ／キャラクター・レベル別成長曲線グラフ

(株)ソニック・高橋宏之/責任編集

「シャイニング・フォース」は、「シャイニング・アンド・ザ・ダクネス」に続く、シリーズ第2弾です。好評をいただいた前作より、さらに深く感情移入ができて楽しめるRPGをと願った自信作です。そして、ぼくらの作品が小学館のゲームガイド・シリーズに加えられる喜びも、大きなものがあります。この攻略本で、ぜひ12メガの世界を堪能してください。

メガドライブ攻略ガイドブック
MD
MEGA DRIVE
ENCYCLOPEDIA
SHINING FORCE
THE LEGCY OF GREAT INTENTION
シャイニング・フォース 神々の遺産 百科
WC
小学館

シャイニング・フォース 神々の遺産 設定資料集

企画，編集／（株）ソニック
高橋宏之　折茂賢司　西垣伸哉
MD FACTORY
サイバー内藤　データマン博士
キューティほなみ　大山大作
小学館
高山邦雄
表紙デザイン／スタジオ・JAM
本文デザイン／ペリカンハウス
写真／北村凡夫　中田絵里　馬場隆
イラスト／玉木美孝　テツ・安中　サム金子
協力／（株）セガ・エンタープライゼス

小学六年生4月号増刊（第45巻第2号）
（平成4年4月25日発行）
編集人　立山誠浩　発行人　田中一喜
印刷所　三晃印刷株式会社
発行所　小学館　〒101－01　東京都千代田区
一ツ橋2－3－1
TEL　編集：03－3230－5406
業務：03－3230－5331
販売：03－3230－5751
定価　550円（本体534円）

SHINING FORCE
THE LEGACY OF GREAT INTENTION

設定資料集

小学六年生特別増刊
シャイニング・フォース神々の遺産■設定資料集
平成４年４月25日発行　第三種郵便物認可
編集人／立山誠浩　発行人／田中一喜　発行所／小学館　印刷所／三晃印刷(株)
定価550円(本体534円)

SHINING FORCE
THE LEGACY OF GREAT INTENTION

設定資料集

小学六年生特別増刊
シャイニング・フォース神々の遺産■設定資料集
平成４年４月25日発行　第三種郵便物認可
編集人／立山誠浩　発行人／田中一喜　発行所／小学館　印刷所／三晃印刷(株)

定価550円（本体534円）

小学六年生特別増刊　シャイニング・フォース神々の遺産■設定資料集　小学館　SEGA

小学六年生特別増刊
小学六年生４月号増刊(第45巻第２号)平成４年４月25日発行
昭和23年４月５日第三種郵便物認可

MEGA DRIVE

SHINING FORCE
THE LEGACY OF GREAT INTENTION
シャイニング・フォース神々の遺産

設定資料集

定価550円（本体534円）